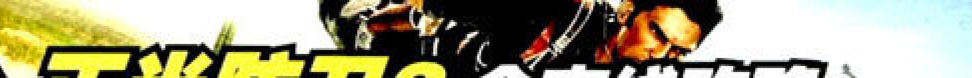
邮发代号：52-198 每月5日、20日发行



正当防卫2 全支线攻略

零售价10元
5月20日 vol.138
双周刊

电脑乐园 Personal Computer Game Guide 游戏攻略





本期主打内容 配角的艰辛历程

侠盗猎车手：自由城之章 详尽攻略

面对面

古剑奇谭 电攻独家探秘

动漫生活铺

塔希里亚 地球上最后一位法师

电攻榜

优秀机甲题材游戏大点兵

战网天下

久违的憎恶王！

悲情的天地双鬼终演！

战地：叛逆连队2

联机对战地图全攻略

PC Game Guide 2010 05
ISSN 1008-2352
10 >
9 771008 235008
国际标准刊号:ISSN 1008-2352 国内统一刊号:CN45-1239/TP

多益网络 www.henhaoji.com
广州金山多益网络科技有限公司
官方网站：www.henhaoji.com（真的很好记） 客服热线：020-61016870 客服邮箱：mxgm@henhaoji.com



三国群英传2
Online
新3D巅峰
中国首款开放式战争网游
震撼开测
VIP礼包领取码
SG21466348
the9第九城市
sg2.the9.com
- 上海第九城市信息技术有限公司 -



大話外傳
ONLINE
永久免費
一怒定乾坤
火爆内测中
网易首创回合网游必杀技
大外美女玩家：Vin
网易CC1.1.0
技能千变万化
对战神出鬼没
2D画面巅峰
内测人气爆棚
内置语音系统 无需下载 想聊就聊
官方网址：xyw.163.com
详情请搜索
大话西游外传
开始搜索

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

PCGG 游戏新闻
004 游戏新闻

PCGG 电攻榜
008 机甲曾经俘虏玩家，它们更想统治世界
——优秀机甲题材游戏大点兵

PCGG 新作快报
010 失落的星球2
014 阿尔法协议
015 传送门2
016 风语世界
017 黑暗血统

PCGG 极速体验
018 核战之后世界的冒险
——《地铁2033》
020 一同去抢夺敌人的野猪吧
——《萨克拉野猪》

PCGG 强打攻略特区
022 《侠盗猎车手 自由城之章》
配角的艰辛历程
030 南岛帕奈大冒险
——《正当防卫2》全支线攻略
034 龙腾世纪：起源地图中文索引攻略（下）

PCGG 战网天下
042 久违的憎恶王！悲情的天地双鬼终演
044 战地：叛逆连队2联机对战地图全攻略
047 电竞新闻

PCGG 第九茶坊
064 无责任作文
——今天我是刺客

PCGG 互动频道
052 电攻宝盒
062 动漫生活铺
067 游戏一招先
068 后勤组
072 第一现场
076 玩家交流

搜狐月历

2010 电攻新作上市表（五月下）



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏
注意自我保护，以防受骗上当
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身
合理安排时间，享受健康生活

主管单位：广西出版总社
主办单位：广西金海湾电子音像出版社
出　　版：广西金海湾电子音像出版社
编　　辑：《电脑乐园》杂志编辑部
社　　长：施伟文
总 编 辑：腾耀胜
主 编 辑：熊韬
执行主编：韦松林
责任编辑：莫静　杨勇
文字主编：陶晓明
责任文编：章俊　王鹤鸣
文字编辑：李波　沈玉莹
　　　　　何耀文　孟鑫　胡嵘泉
责任美编：马朔骅
美术编辑：张琪　裴佳晨　印珺　欧阳瑛
　　　　　施凯莲
杂志发行：金艳　沈珀　张培
广告发行：刘莺
国际标准刊号：ISSN 1008-2352
国内统一刊号：CN45-1239/TP
广告经营许可证：450102007
地　　址：广西南宁市民族大道68号
电　　话：(0771)5879176
邮　　编：530022
上海工作室：(021)54500282
邮购查询：(021)64856122转288
广告专线：(021)64856122转180
印刷制作：上海铁路印刷有限公司
发行范围：国内外公开发行
定　　价：每本10元
邮购地址：上海市闵行区桂平路470号
　　　　　14幢5楼
邮　　编：200233

声　明

凡被本刊录用及支付稿费的稿件，均视为作者同意以下条款：

1. 本刊作者图文责任自负。对于作者侵犯他人版权或者其他权利的文字、图片、稿件，广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室部不承担任何连带责任。

2. 稿件自发稿之日起，其专有出版权（杂志原本、选编本出版权）即归广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有，杂志有权利以任何形式使用、编辑、修改该作品，无需另行征求作者同意，也无需再支付额外的稿费。

3. 本刊版权属广西金海湾电子音像出版社暨《电脑乐园》杂志编辑室所有。未经许可，不得以任何方式做全部或局部之翻印、仿制，著作权法另有规定的除外。

一亩三分地 中国最 Chinese Finest

最“好”的新闻那里看？ 潘多拉星?or地球? 拜托，信息太多眼都花了。

非诚勿扰 “拜金女” 马诺紧随兽兽进军网游

导读：近日，网上各论坛疯狂转载一篇名为《马诺去向！紧跟兽兽，进军网游》的帖子。帖子中爆料称，通过江苏卫视《非诚勿扰》栏目迅速走红的平面模特马诺在离开《非诚勿扰》后准备进军网游界，即将代言某款网游。


马诺上节目 非诚勿扰

如果传言属实，那么马诺进军网游的路数跟兽兽如出一辙：两人同为模特，同样为游戏Show过。在艳照事件之前，兽兽曾为某武侠网游奉献过一段cosplay秀，不雅照事件之后，再度代言网游，而且身价倍增。同样，作为平面模特的马诺之前也为腾讯旗下《穿越火线》代言，但并没有引来太多的关注，马诺作为一个现象引发大规模的争议是在参加《非诚勿扰》被打上“拜金女”的标签之后。马诺紧跟兽兽进军网游，以她现在网络的知名度，身价也必然倍增。（省略马诺语录若干）

肥龙：因在电视节目上一句“我宁愿坐在宝马里哭，也不愿意坐在自行车后面笑”的马诺，被网友评为“史上最刻薄的拜金女”。这句名言无疑将她炒作成一个“名人”。兽兽艳照事件已经成为模特和Showgirl圈的一种现象，为求迅速上位，不少人剑走偏锋。穿衣服不火，脱了还不行吗？赢不到掌声，想讨一个骂名总没那么难吧？自从魔兽里的“铜须门”事件之后，这几年网络上出了多少个“门”，你数得清么？在娱乐至死的浪潮里，不管是媒体还是观众，都义无反顾地步入了“门时代”。

游戏厂商寻找代言人，要的是网络上的名气，要的是在游戏玩家中的影响力，至于是正面的形象还是负面的谁会在意？可能自我炒作的方式有所不同，终极目的都是一样。赢得厂商的青睐，获得游戏代言的机会，或者跟兽兽一样，以游戏为跳板，谋求娱乐圈中的一席之地。话说某模特是这样发短信给同行形容网游圈的：“人傻，钱多，速来”。

外媒传言：《生化奇兵》网游秘密开发两年

导读：国外游戏媒体Destructoid报道，据一位神秘人士透露，2K GAMES公司将在近日公布一款基于《生化奇兵》（Bioshock）世界背景开发的网络游戏，该项目已经秘密开发了两年。由2K GAMES波士顿和澳大利亚分部联合开发的第一人称射击游戏《生化奇兵》以怪异的世界观、丰富的故事线以有趣的收集和战斗系统为其赢得了许多忠实玩家，其续作《生化奇兵2》于今年2月初发售，销量相当不错。



肥龙：单机改编网游的优势在于，本身具有很深的内涵和广泛的群众基础。但是网游的特质注定了单机的优势无法发挥，所以目前还没有太多的成功案例（魔兽争霸应该是个特例吧）。但是游戏网络化又是大势所趋，单机厂商注定是要没落的。不过单机厂商也并不是没有出路，暴雪大神已经给出了答案，那就是——战网。

单机对比网游的最大劣势就是交流和互动，网络时代，玩家们认为只是跟NPC的交流已经不能满足人们对于游戏的需求。但是战网可以很好的弥补这种缺点。战网的成功应该也是单机厂商们的一道曙光（如果他们能活到现在并且能意识到的话），别的不多说，看看今年的《星际2》，还有未来的《暗黑3》，你就应该明白单机的未来在哪里——别说市场没有给你出路，关键看你自己能不能抓住。

iPhone将颠覆传统电子游戏

导读：据外国媒体报道，iPhone、iTouch、iPad一系列产品的出台，逐渐改变了人们玩电子游戏追求高质画面和复杂操作的习惯，将游戏概念简单化，其趋势将颠覆传统电子游戏，原因有四：

第一：低额的投入为开发者提供全方位的设计体验。App游戏开发资金投入远远低于PC、Xbox360和PlayStation3，但开发空间远远高于它们。

第二：游戏价格低廉。App平台游戏较贵的为9.99美元，一般游戏都在0.99-4.99美元之间，而一个款新出的PS3游戏销售价达59.99美元，虽然有很强的高清晰画面，但只有热衷于视觉表现力的玩家才会追捧，而普通玩家只需要游戏有娱乐性就可以了。

原因三：操作简单。传统游戏杆操作，需要玩家花费几天甚至几个星期时间去适应，而iPhone与任天堂DS相似，玩家容易上手，操作简单，打破了游戏操作难度的界限。

原因四：玩家参与互动。Xbox360、PS3虽然可以在网上互动，但游戏内容过于激烈，而任天堂Wii和DS确没有互联网上的互动系统。这就成就iPhone成为唯一一个休闲游戏的娱乐平台。

即时新闻 Camcop在夏威夷举办的年度发表会Captivate 2010中公布，其横版动作游戏《生化尖兵2：复刻版》预计在明年第一季度登陆PSN和XBL。CAPCOM表示他们的游戏是面向全平台的，也就是说PC版依然存在希望。

“山寨”的游戏新闻来源

ame News Source

太官方太专业了，不适合消遣娱乐。 《一亩三分地》，咱玩家自己的山寨乐园！



游戏风格将逐渐开始向mini化转变

肥龙：我们英明的领袖大熊先生曾在不同的场合说出这样的名言：“穷玩车，富玩表，SB玩电脑”。当然这话是大家对流行的自我调侃，SB玩相机、SB玩手机……一般SB后面跟什么，社会就流行什么，只不过电脑二字听起来更押韵一些。

像我这等小民每天还是要挤公车上下班的，所以说生活还是比较贴近群众，每天在公车上看到的乘客分两种人：坐着的和站着的，站着的一般看着坐着的，坐着的一般看（玩）着手机。手机对人们的重要性现在已经取代了报纸、豆浆、油条，成为人们生活必需品之一。功能也是越来越多样化，听歌曲、看新闻、逛论坛、写微博、玩游戏……除了不能吃以外，几乎包含了大多数的日常生活内容。



黑客帝国 幼儿版

将来某一天手机将化为一块晶片植入到人脑内，人们也不必出门。身上插满营养管、排泄管躺在床上就可以完成所有的娱乐、工作、学习，再往前看一点人类将蜕化成胚胎模样，从出生起就武装成一个高科技聚合体——没有多久，机器将主宰人类的生活，包括思想。我们进入了《黑客帝国》描述的时代……

所以说，科技真可怕！

TIPS：App Store

App store即application store，通常理解为应用商店。App store是苹果公司基于iPhone的软件应用商店，向iPhone的用户提供第三方的应用软件服务，这是苹果开创的一个让网络与手机相融合的新型经营模式。



App Store

App store模式的意义在于为第三方软件的提供者提供了方便而又高效的一个软件销售平台，使得第三方软件的提供者参与其中的积极性空前高涨，适应了手机用户们对个性化软件的需求，从而使得手机软件业开始进入了一个高速、良性发展的轨道，是苹果公司把App store这样的一个商业行为升华到了一个让人效仿的经营模式，苹果公司的App store开创了手机软件业发展的新篇章，App store无疑将会成为手机软件业发展史上的一个重要的里程碑，其意义已远远超越了“iPhone的软件应用商店”的本身。



揭秘：暴雪曾计划推出一部惊人烂作！

导读：近日有玩家在论坛公布了暴雪的一段“傻帽”的过去。在上世纪90年代，暴雪差点推出一部史上无敌烂作，幸好当时管理层灵光一闪及时把这款作品扼杀在摇篮中，才没有令暴雪一世英名尽毁。而这款烂作正是今日魔兽世界的前身。



有图有真相：这是萨尔遇到死亡之翼的经典场景

一起来回味一下暴雪这段黑暗的过去吧：在上世纪90年代，一款叫做C&C的游戏风起云涌，一家小公司也依葫芦画瓢做了一个，但为了和C&C划清界限，他们选择了剑与魔法的奇幻世界。这个游戏的主题内容是一群兽人入侵了本来和平的人类王国，这个听起来很烂的故事却一下子火了起来，这家小公司也纠结着其他制作室连续出了两个版本（外加大概2个资料片）。

为了扩展业务线，他们决定在这个背景下再制作一款冒险游戏，这个被叫做《魔族王子历险记》（原名大概应该翻译成《冒险：氏族之王》了）的游戏于是应运而生。

但就在这个游戏已经完成，甚至已经到了压盘阶段时，这家小公司突然觉得这款游戏实在没有市场，于是他们决定彻底放弃，《魔族王子历险记》的主要故事被写成了小说，而其中一部分剧情则被挪到了后来的该系列第三作以及更后来按照这个世界设定制作的那款网络游戏里（没错，就是《魔兽世界》）！

这家小公司这个“壮士断腕”般悲壮的故事流传的很广，甚至后来成了他们品牌的代名词。

大家都说“暴雪出品，必属精品”！



两只兽人男青年，多么的骨骼精奇啊

即时新闻 尽管2010年对EA来说这是个充满挑战的年头，但是EA还是进入了《财富》杂志公布的500强名单，排名494位。据估算，公司目前价值62亿美元。

肥龙：啧啧！我觉得吧，用现在的眼光去审视十年前的游戏，怎么看都是很二的，所以说当年这部《魔族王子历险记》不一定有多么的烂，只是没有达到暴雪期望的“好”而已。不过暴雪的精神实在是令人敬佩，如果当年这部游戏没有被掐掉的话，那很可能就没有今天的魔兽世界了。人们喜欢倒在已有的成就上打盹，九城在魔兽上倒下了；久游在劲舞团上倒下了；盛大在传奇上倒下了；巨人在征途上倒下了……只有暴雪，他们对产品、对成就有种饥饿感，掐掉了“王子”做出了魔兽，有了魔兽还做星际，有星际还有暗黑……在永不满足的饥渴的同时，他们还保持了高水准的品味，这才是为人称道的。

有饭就上，有菜就吃，吃饱了就躺，这是我们国内厂商的特点。

“我的牛逼同桌用卡西欧计算器玩三国杀”

导读：我的同桌是“编程高手”，貌似曾获上海市XX二等奖。今天数学课下课大喊：“XX，又是一张闪啊！哎！输了输了……”然后和我说，他一节数学课和计算器玩了6盘三国杀。我仔细询问，他给我稍微解释了下：可以表示花色，不同的牌都是有一定几率出现的，计算器能和你对打，最多可以支持六人，有待机界面，有出牌界面等等。接着用个XXXX函数，再参照一下前面那张纸条，可以弄出判定啊，出牌啊什么的。


888表示3格血，8888表示四格血，小数部分貌似是花色

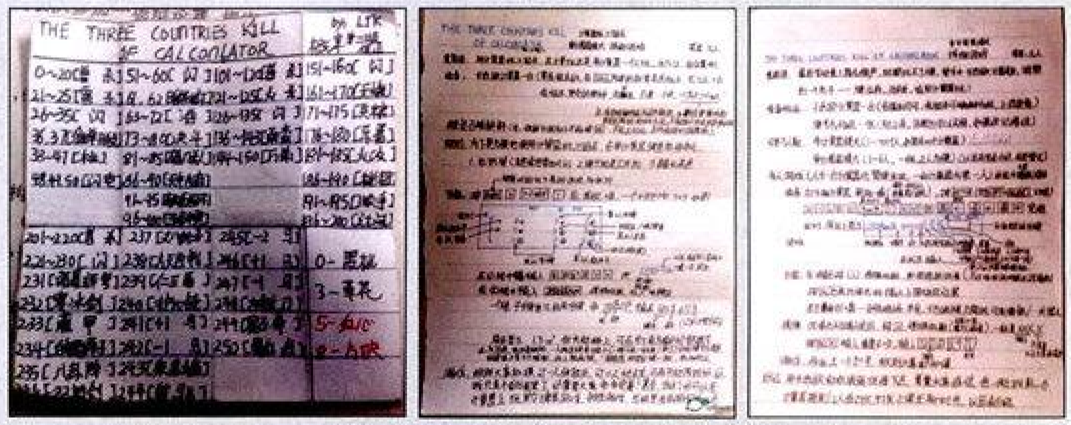
肥龙：高手在民间啊！话说现在的教育氛围明显比我那个年代好了很多，想当年我上数学课的时候在课本后面画了个围棋的棋谱就被班主任给训了半天……我一直在想，当年如果不是接受那种SB教育的话，我现在不是科学家就是艺术家，当我的天分全部被抹杀之后，我只剩下拐弯抹角骂人的本事了。

当然玩游戏可以，像下面这种走火入魔的方式我们还是不提倡的：

某天上课，你突然被老师叫起来：“XXX不听课干什么呢？叫你家长！”你突然答：“鼠辈，竟敢伤我！”你们老师当即向你扔了两块板擦。

有一天预报雷阵雨，你没带伞，放学时你微笑着拿出CASIO计算器，按出了一个3，然后阴笑着从兜里掏出一张红桃2甩在计算机上，嘴里还嘟囔着：“知天命啊”。

有一次老师上课叫你回答问题，你按了一下CASIO，然后指着同桌说：“他会。”



邻班或社会青年来你们班打人的时候，你用CASIO出了一张“杀”。校长来你们班听课，班主任点名的时候，你同学用CASIO出了一张“闪”。

韩国《星际争霸》电竞职业赛事爆赌博丑闻


知名选手savior卷入星际赌博丑闻

导读：韩国媒体这两天大幅报道韩国主流电子竞技比赛《星际争霸：母巢之战》爆发签赌丑闻。综合韩国媒体报道指出，有非法电竞签赌网站企图操控在韩国最为风行的《星际争霸》职业电子竞技比赛结果，且疑似已有职业选手卷入签赌案中。

在韩国，下注预测棒球、足球、篮球等运动彩券是合法经营项目，但电子竞技并未在开放之列。有韩国媒体形容，此次有非法电竞赌博网站企图与电竞职业队伍选手接触并影响比赛结果的猖獗行为，如同是美国职棒大联盟1919年“黑袜丑闻”。

韩国媒体报道，目前疑似有多位选手可能牵连其中，而韩国电竞协会KeSPA、联赛与职业队伍正积极调查，并采取因应措施，包括将比赛对战名单由事前公告改为现场公布，针对可疑的比赛Replay档深入调查，职业队伍也将对可能涉案的选手了解其涉入程度，并且不排除将违法选手加以开除。

肥龙：国内媒体好像对于报道韩国负面新闻乐此不疲，我这里放这条新闻不是揶揄人家，而是赞赏。敢于提出并揭发说明他们最起码官方有这种正确的态度，而在我们国内——首先电子竞技油水少，不足以下血本来贿赂谁；其次，就算贿赂了你也不一定知道，知道了人家也不一定承认。看看咱们的足协就知道了，假球、假哨响了那么多年就没人承认，到最后连老大、老二都抓进去了人们才知道：原来是这个样子的啊？

《剑雨江湖》电影VS同名网游

导读：国际大导吴宇森监制并担任总导演的武侠电影《剑雨江湖》剧组，近日赴台拍摄电影关键剧情，导演苏照彬率男、女主角杨紫琼、郑雨盛亮相。同时国内某厂商宣布同名网游正在开发，预计年底推出。


《剑雨江湖》剧组

《剑雨江湖》由国际武打重量级女星杨紫琼、韩国性格男星郑雨盛担纲男、女主角，集合林熙蕾、徐熙媛、张震、余文乐、阮经天等亚洲知名演员联手演出，并由国际大导吴宇森监制并担任总导演。

肥龙：游戏挂靠电影现在不是什么新鲜事了，如果游戏挂靠电影成功了——那才叫新鲜事。大家都知道这种应景而生的东西一般都缺乏精细的雕琢，这种年初开发、年底上市的产品不用我说大家也知道怎么回事。但是让我纳闷的是——为什么，为什么这样的公司还活着？

注释：此栏目新闻来源于网络，评论只代表个人观点

即时新闻 詹姆斯·[illegible]影中，主人公将会探索潘多拉星球的海底世界，另外在今年8月，一个加长版的《阿凡达》将重返银幕，二次公映。（sky：骗钱了，骗钱了。）

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfw2888888

至『IN』装备王者独尊

NVIDIA发布了新一代Fermi显示核心，而就在同一天，华硕也同时发布了Fermi新卡——ENGTX480/470显卡。作为IT行业的领军企业，华硕推出的ENGTX480/470显卡立即受到了众多媒体以及玩家的广泛关注。4月13日，华硕在北京新云南皇冠假日酒店召开主题为"至『IN』装备　王者独尊"华硕显卡新品发布会。此次发布会将邀请国内近百家知名媒体到场，共同体验华硕ENGTX480/470显卡带来的强大性能和无限魅力。



新英雄时代《魔晶幻想》发布会神秘启动

杭州乐港科技有限公司在上海SVA会议中心成功举办了"新英雄时代《魔晶幻想》"发布会，众多媒体公会应邀出席，共同见证了这场游戏盛会。发布会的召开昭示了《魔晶幻想》新版本"英雄时代"的正式降临，而"英雄时代"的到来，更预示着《魔晶幻想》的征程全面展开，一场《魔晶幻想》的魔幻页游风暴就要掀起！



与华谊联姻《新绝ol》正式确定形象大使

娱乐圈大鳄华谊兄弟于2010年4月19日在京为签约艺人婷婷召开新闻发布会，尚雯婕等多位业界知名艺人和制作人到场祝贺。婷婷是华谊兄弟首次打造的偶像艺人，发布会公布了针对婷婷的一系列打造计划，包含年内将推出的EP、影视剧、代言等，小妮子婷婷也不负众望现场展示了多项才艺，令人意外……其中一项重头戏就是婷婷将出任宇天网旗下《新绝代双骄OL》的游戏形象大使。

Razer携手SIXENSE通过STEAM发布SDK及FPS应用库

美国加州旧金山，游戏开发者大会上全球领先的高端时尚游戏外设厂商Razer（雷蛇）与Sixense娱乐共同宣布：由Razer（雷蛇）与Sixense共同研发的高精度运动感应控制器SDK（软件开发套件）以及FPS（第一人称射击游戏）应用库目前已经可以通过知名的电脑游戏、数字娱乐平台Steam进行下载。

世博女孩张璇 清新可人代言健康网游

聚焦于陆家嘴金茂君悦大酒店的宴会厅，导演陆川钦点的世博中国馆主展影片《美的历程》的女主角张璇，以清新可人的装束出现在了新生代网络游戏《猎国》的新闻发布会现场，为这部有内涵的健康网游做代言宣传。更值得一提的是在发布会现场，《猎国》游戏的同名人气小说作家兼游戏策划跳舞先生也特邀现身。


大家是否还记得这个口香糖广告，这位就是张璇

5173推出自助交易 网游交易更便捷

2010年4月，国内最大的网游交易平台5173在主推多年的"寄售"、"担保"经典交易业务后，再次推出全新交易模式"自助交易"自助交易是5173为了满足用户需求而推出的一款新型的全免费交易服务。买卖双方可直接沟通进行交易，不需要第三方介入，免除任何手续费用。此外，5173在自助交易中采取"卖家实名认证"，对卖家信息进行审核，建立完整可靠的信息体系，保障所有用户的合法权益。

《仙魔OL》首次大型媒体评测会隆重召开

《仙魔OL》大型媒体评测会在上海香格里拉大酒店隆重举行，活动现场业内媒体齐聚，吸引了众多大型游戏公会的会长和玩家到场。会上，吉位网对外宣布《仙魔OL》正式启动内测。另外，现场更有靓丽showgirl、神秘的大奖、以及大量的精美周边哦！



即时新闻 美国知名游戏网站IGN任天堂平台栏目主编Matt Casamassina日前在博客中披露，将离开IGN加盟苹果公司，担任"App Store全球游戏编辑经理"一职。

机甲 曾经俘虏玩家，它们更想统治世界 优秀机甲题材游戏大点兵

不知为何原因，大叔我忽然想做一个以机甲为主题的游戏了，由于……哔……STOP！什么叫做机甲？机甲，即相对机动的装甲，大型双足或多足战争机器人。经常出现在科幻和游戏中。机甲在游戏中分为日系和美系两种，日系解释：像人一样的机械；美系解释：像机械一样的人……哔……有啥区别吗？大叔你究竟想做什么……呃……我……只是想纪念一下心中永远的经典——敢达男！

机甲指挥官2

英文名称	MechCommander 2
游戏类型	即时策略
发布平台	PC独占
官方网站	www.microsoft.com/games/mechcommander2
上市时间	2001年7月5日



可能新玩家们对这个名字非常陌生，但它绝对是那个游戏匮乏年代里的经典之作。大叔回忆了很久才想起这款让我在大学毕业后连工作都没心思去找的游戏。而同样值得纪念的是，这款游戏的开发商微软在发布此作之后不久就放弃了PC游戏平台而转投TVGAME的XBOX平台了，因此，这款游戏也就成了系列的收官之作。游戏除了使用了当时为数不多的3D引擎之外，内容上对各种机甲型号、武器、功能的分类也是相当细腻的，可以说，在游戏的耐玩性上，后者无人能出其右，有兴趣的玩家可以搞来玩玩，相信不会让你失望。



特勤机甲队6

英文名称	Power Dolls 6
游戏类型	角色扮演，射击
发布平台	PC独占
官方网站	www.kogado.com/html/usagi/pd6
上市时间	2004年8月11日



特勤机甲队的系列应该是日系机甲游戏中最成功的典范了，开发商：工画堂也是靠着这款游戏，在国内玩家心目中树立了形象。游戏不仅将机甲要素做到全面，而且还是全美女战队队员的角色，完全把握了当年我们这一代饥渴爷儿们玩家的口味。这也难怪游戏历经十五年，前后六代依旧为人津津乐道。特别是最后一代游戏被开发成以3D射击为主的角色扮演游戏，让玩家亲身体验了坐在机甲里战斗的第一人称快感。据说游戏的下一代作品已经转由韩国公司研发并将会是一款网游，大叔高喊：不要啊！





太空堡垒 PC最终版

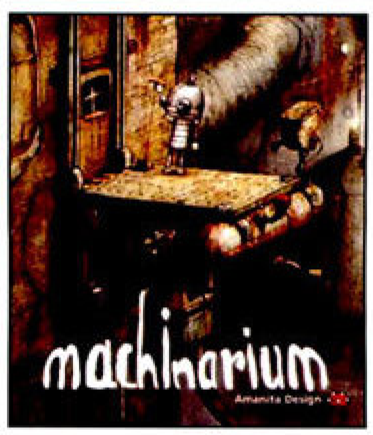
英文名称	Robotech VOXP-EX
游戏类型	飞行射击
发布平台	PC/PS2
官方网站	www.robotech.com
上市时间	2008年1月3日最新版



太空堡垒是源自于日本科幻动漫超时空要塞（Macross）的剧情改变，其电视剧剧本被美国金和声公司（Harmony Gold）公司买断，并命名为太空堡垒（ROBOTECH）在90年代初于国内播放。Sam大叔这一代生于80前后的玩家对这一题材可谓是情有独钟的。在动画发布后，官方陆续在各大游戏平台发布了各种类型的游戏，但PC始终被冷落在一边。直到2008年，PC平台终于推出了一款移植自PS2平台的太空堡垒游戏“ROBOTECH VOXP-EX”，其中包含了所有动画中出现的机体，忠于该系列的玩家绝对不能错过！

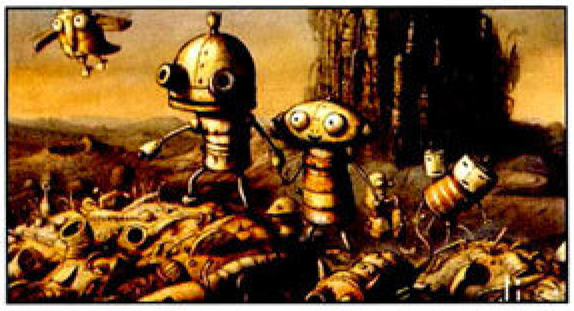
机械迷城

英文名称	Machinarium
游戏类型	冒险解谜
发布平台	PC独占
官方网站	machinarium.net
上市时间	2009年10月16日



大叔原本还在考虑是否要将这款游戏纳入本次专题，因为它和传统机甲类型的游戏有着本质上的区别，但游戏的内容却非常贴切我们的专题。游戏发生在未来一个完全被机械统治的城市，每个角色都是机器人，包括主角你，机器人的世界也有善恶之争，这就是游戏的剧情。

这款游戏前身是由捷克民间小组开发的网页游戏，后又改为PC版发售。游戏2D背景的精美油画风格在2009年独立游戏节上斩获了视觉艺术奖，而丰富的解谜内容也被国外玩家誉为难得一见的佳作。有兴趣的玩家可先去游戏官网上体验试玩版。



前线任务：进化 推荐

英文名称	Front Mission Evolved
游戏类型	战略模拟射击
发布平台	PC/PS2/XBOX360
官方网站	na.frontmissionevolved.com
上市时间	2010年6月30日



史克威尔艾尼克斯（SQUARE ENIX）这个似乎在PC玩家心目中沉寂很久的名字，终于要迎来它的新一轮进化。不久前官方宣布将推出机甲战略模拟角色扮演游戏系列最新作、快节奏的第三人称射击游戏《前线任务：进化》。以装甲机器人为主题的《前线任务》系列，故事背景是发生在近未来的21世纪末，叙述以人型装甲机器人“Wanzer”为主的大国战争中，各阵营Wanzer驾驶员的血泪所交织而成的一连串战场故事。本次游戏将在跨三大平台同时发售，从早先公布的游戏截图和视频上看，画面非常精美，操作也很真实，看来是下半年玩家不容错过的优秀大作。

机甲战士5

英文名称	MechWarrior 5
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/XBOX360
官方网站	www.microsoft.com/games/mechwarrior
上市时间	2010年12月



这又是一款前微软旗下的机甲类型游戏，不过第五代游戏将不再是微软研发，因为原来的FASA工作室已经被微软解散，游戏将由新公司Smith & Tinker以及Piranha Games联手开发。开发人员称此作将是用来媲美变形金刚的作品，游戏将会具备完整的单机战役，四人合作关卡以及多人模式等，但官方并未透露游戏中会出现多少种机甲，在游戏视频中能见到至少四种。表示该作会也在规划中。游戏准确发布日目前还未有定数，有兴趣的玩家，可以尝试一下前作的四代。





装甲核心5

英文名称	Armored Core 5
游戏类型	动作射击
发布平台	PC/PS2/XBOX360
官方网站	www.armoredcoreonline.com
上市时间	2010年12月

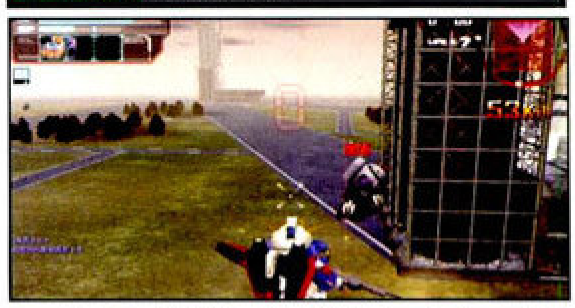


千万不要和上面的游戏混淆了，《机甲战士5》是欧美系的游戏，而《装甲核心5》却是纯正的日系游戏，这一作品完全摒弃了日系游戏所特有的卡通风格，以金属质感和火爆血腥的战争场面为主。在第五代作品中，制作人表示将继承前几部中关于“速度”和“力量”的关键优点，并且寻找能给玩家带来新鲜体验的新特性。游戏中将会展示非人力所能达、只有机械兵器能够做到的狂暴力量和终极速度，让玩家享受激烈酣畅的战斗。游戏的PS3和XB360版本将于今年面世，而PC版将会在稍晚些时候发布。



SD敢达online

英文名称	SD gundam online
游戏类型	线上动作射击
发布平台	PC独占
官方网站	gd.9you.com
上市时间	收费运营中



如果现在就要把专题结束，大家一定会觉得少了点关键词，机甲游戏没敢达（玩家俗称高达）怎么行啊！大叔你也太不专业了吧！是啊，我怎么会忘记呢，但是PC游戏里搜了一圈都没见到啥像样的高达游戏。最终我只能把目光投向网游——《SD敢达online》，目前唯一一款正统的，非移植的高达机甲PC版游戏，也是我们编辑部贪睡猫的最爱游戏之一，所以，哔哔哔……哔哔……以下文字涉嫌广告成分被省略……



Activision公司宣布玩家们在当地的百思(Best Buy)预购《变形金刚：赛伯坦之战》将可获得一个变形金刚，这里玩家将可以获得机器人“Jazz”。（sky：不要误会不是送什么模型，只是一堆数据而已。）



《失落的星球2》自公开以来，吸引了众多第三人称射击爱好者的目光。前作独特的世界观和爽快的动作射击性都让众人对这款续作期待不已。这次我们将为大家揭示游戏的各项要素，包括游戏系统和前几关的冒险场所等等。本作的联机DEMO已经可以在XBOX360和PS3这两个主机上进行联机系统的试玩了。让我们静待电脑版的发售日，2010年秋季的到来吧。

未知殖民地上的浩瀚冒险



雪贼们将为了星球的环境而展开行动



游戏中雪贼和原住民“AK”的战斗将是主线

LOST PLANET 2®
失落的星球2

■游戏类型：第三人称视点射击　■游戏语言：英文
■发行公司：Capcom　■发售时间：预定2010年秋季
期待度 A
推荐人群：动作射击爱好者，联机对战爱好者

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

故事背景

前作中，地球上的人类为了生存而奔向太空，移民到了一个遥远的被冰雪所覆盖的荒芜星球“EDN-3rd”。在那里人类通过和那里的原住民“AK”作战并夺取它们体内的新能源“T-ENG”。就这样，移民工作开展了半个世纪。长期的战斗过程让星球的环境产生了变化，冰层开始融化，整个星球开始出现热带丛林与严酷的沙漠，也使得当地生物都产生巨大的变化。而在每个地区的战斗和环境下，诞生了各个种类的雪贼。本作中的主人公并非前作那样是一人，而是以各类“雪贼”们不同的视点来展开故事。你要在世界各处，控制雪贼们去完成任务，以控制整个星球的变化。

超强的动作性

虽然本作是一款第三人称射击游戏，但除了射击要素外游戏本身的动作性也是十分强的。毕竟这也是厂商Capcom的强项。

射击



动作射击游戏中的基本动作，比如大家熟知的《生化危机5》。根据准星的方向来进行攻击。根据手上装备的武器射击速度，距离以及伤害都不同。根据战斗情况来更换枪支应对可是游戏的一大乐趣。

榴弹



能够飞越障碍物将敌人炸飞的投掷武器。投掷一定时间后才会爆炸，你可以控制时间在快爆炸时扔出去。同时也可以射击榴弹让其在空中爆炸。

钩索



按照你的准心而射出钩索，挂定在建筑物上并让自己移动过去。不过只有准心变绿时才能够发售钩索。利用这个系统能大大强化你的移动力。

下降



从悬崖等高出落下时会自动进入下降状态。被锁链吊着缓缓到达地面。不过此种状态中你可以进行射击和投掷手榴弹。当你预测到敌人的所在而进行突袭时，这个系统十分好用。

武器介绍

这里为大家介绍一下游戏中登场的武器。



标准的步兵用武器，虽然射程短，攻击远距离目标很没效率。却是接近战中的必备武器。移动中也能保持强劲的火力，面对大量AK时的首选。



能一次发射大量子弹，攻击面前大范围的敌人。与此同时对接近的单个敌人也能给予致命的打击，是接近战的王者。不过在连发性能上有所欠缺。



远距离攻击的自动来复枪。利用配备长距离瞄准镜，可以准确地攻击到远处的敌人，同时单发威力也十分强劲。在对付AK时也能轻松地攻击到弱点部位。



能够发射小型高威力火箭的武器，虽然武器速度很慢但命中后能够对大范围内的敌人造成很大的伤害。对付巨型AK时十分有效。弹药数量少和装载时间长是其的弱点。

榴弹介绍

除了武器外，作为副武器存在的手榴弹的种类也十分多。



最基本的榴弹武器，攻击力和投掷距离都很普通，但却是最容易获取使用起来最方便的。



带有特殊附着功能的榴弹，能够贴在各种各样的物体上。不过投掷距离很短，要粘贴在理想的位置只能靠近目标物体了。



能否释放出伪装人形气球的榴弹，释放出的气球能够干扰敌人的雷达，让其自乱阵脚。虽然主要的功用是这样，但你射击的话还是会和其他榴弹一样爆炸。



虽然本身的爆炸威力十分小，但爆炸后内部的物质会在爆炸区域内产生一个带电领域，让目标麻痹从而限制其行动。队伍机械目标时特别有效。

关卡介绍

本作中不再是控制单一主角行动。而是在每个场景，控制不同的雪贼来进行任务，保护环境。同时消灭这里的巨大AK。这里将将前四章的关卡和雪贼介绍一下。

LOST PLANET 2



第一章的舞台是密林。在这里玩家将扮演佣贼，来面对这里势力不断扩大的雪贼林者。首先的目标就是将他们开采T-ENG的采掘场破坏。



在星球温暖化气候中诞生的集团，以接受退治佣兵或是AK的任务为主要工作的雪贼集团



住在密林深处的雪贼，以为掌握数量稀少的T-ENG采掘区域，并利用采集的能源来不断壮大自己势力的集团。



市街地是第二章的舞台。接受了NEVEC的技术供给，而掌管都市运营的是轰贼。他们在街道中心不断地进行着小型竞赛。而此时NEVEC的特殊部队来到这里进行机密任务。



前作中登场的特殊部队长官在夺取了移民军实权后产生的新部队 为NEVEC工作，目的是让移民工作再次展开。

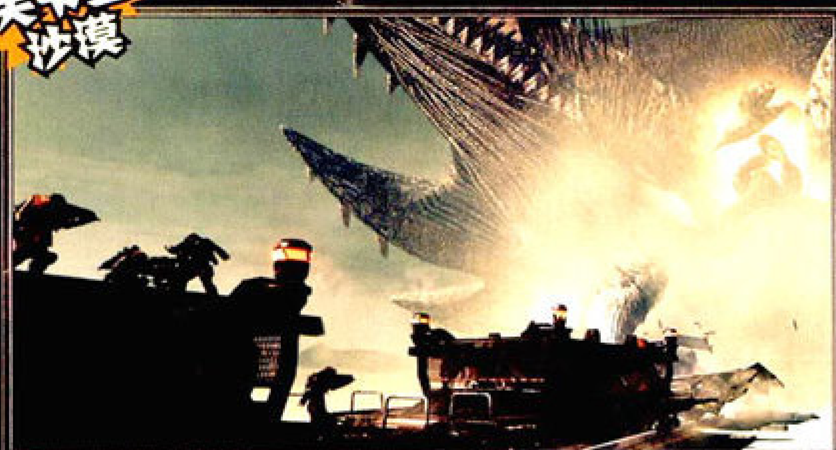


在沙漠废墟搭建集落并居住的雪贼，会对附近的迷路的不幸通行者发动袭击。



获得了NEVEC的先进技术而不断壮大的雪贼势力，在沿海的都市内生活。

关卡三 沙漠



第三章中你将来到沙漠继续冒险。在这里完成任务准备回归的暗人们，却遭到了巨型AK的袭击。好不容易逃出后却遭遇了袭击者，能否通过这场考验就靠你了。


这次你将控制暗人来逃脱袭击者的攻击



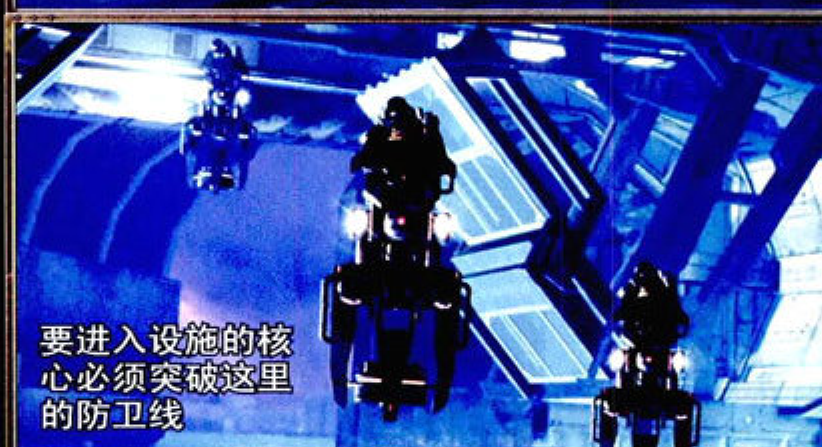
由于环境的突变而很难获取生活食粮和T-ENG，面临生存危机的雪贼。

关卡四 海洋设施



这次的舞台是NEVEC的海洋设施。这里正在进行最新的计划，而你将要在这里找到这个计划的真意。由于这里处于深海，所以将会有不能攻击的水中区域。


本章的主角依旧是后继者们


要进入设施的核心必须突破这里的防卫线


除了普通士兵外还有巨型装甲和水栖AK等着你的到来

编辑：贪睡猫　美编：哈秋

阿尔法协议 阻止破灭的最后机会

ALPHA™ PROTOCOL THE ESPIONAGE RPG

在间谍斗争的世界里，没有事情会像表面看上去那么简单。Michael Thorton——技巧高超，但经验不足的政府特工，专门受训，负责消除对国家安全的威胁。此时政府在实施一项计划时出现了重大失误，而Thorton凭借其技巧、胆识、所知的情报，是唯一能阻止一场近在咫尺的国际大灾难的人。要做到这一点，他将利用政府发布的指引文件——"阿尔法协议"。而敌人想利用来对付他本人的，也正是这个文件。



从游戏的画面来看，一个完全拟真的火爆场景将会再现



特工的战斗技巧将通过你的养成表现不同



朋友或者敌人？危机或者安全？取决于你的决定

完全自由的特工作战

开发《阿尔法协议》的黑曜石公司由一批经验丰富的开发人员组成，其中不少成员是来自开发了《辐射》系列的黑岛工作室，所以这款游戏备受玩家期待。从公布的资料中，我们可以了解到不少关于游戏中气氛的营造、战斗模式和游戏的自由度、主角和NPC的交流方式等方面的内容。当你遭到外部一股强大的力量进攻时，如何来合理调遣卫兵应付紧急情况对战斗的影响很关键。假如你做的很漂亮，守卫就会十分顺利让你通行进入，这样即可展开更激烈的反攻斗争。不管在什么时候只要将枪口对准侵略者，你都会有三种方式进行战斗，至于采取哪一种更好就看每个玩家如何选择，可见游戏在各方面的素质表现还是比较优异的。

《阿尔法协议》动作上采用的是第三人称视角，它是游戏战斗内容的重要组成因素，吸收了以往角色扮演作品中的许多混合精华成分。作战系统设计的确实很漂亮，整体感觉同《质量效应》或者《神秘海域》这两款作品中的表现十分相仿，实时战斗系统侧重于枪械和高科技装备的使用。你在《阿尔法协议》中作战的时候，更多的是使用点数买进高级的枪炮技能，只要在这方面投资的越多你就能获得更多意想不到的特殊能力。比如当你得到手枪特种技能后，就可以利用特殊技巧来完成各种艰难的任务关卡。



游戏特点

全新的RPG系统——无职业的限制，玩家可以随自己所好扮演Thorton这个角色，将他打造成自己心目中的秘密特工：致命的近战能力，开枪百发百中，用起各种工具来也是得心应手，等等。

国际间谍——玩家往来于全球各国，在各地的联络点获取情报，接任务，与玩家接头的秘密人员也会越来越多。

对话系统——游戏中带有一个创新性的实时对话系统。各个人物会记得自己跟友好人物的对话、关系。谁是敌人，将由他们的态度，以及玩家选择的答话项而决定。

■游戏类型：角色扮演	■游戏语言：英文	期待度 A
■发行公司：SEGA	■发售时间：2010年6月	推荐人群：特工文化以及英雄主义游戏爱好者

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

《传送门（Portal）》是一款由Valve所开发的第一人称射击/解谜游戏，于2007年与《军团要塞2》等游戏一起捆绑于橙盒上市。游戏使用Source引擎，游戏不再是过去HL2 MOD里以打打杀杀为主，而是通过不寻常的逻辑思考，让玩家使用手提传送门装置（传送枪）来解决即棘手又有趣的逻辑问题才能得到离开密室的方法。游戏一经推出就成为了当年的热门作品，玩家纷纷表示因为游戏流程过短 而得不到满足，要求续作尽快登场。



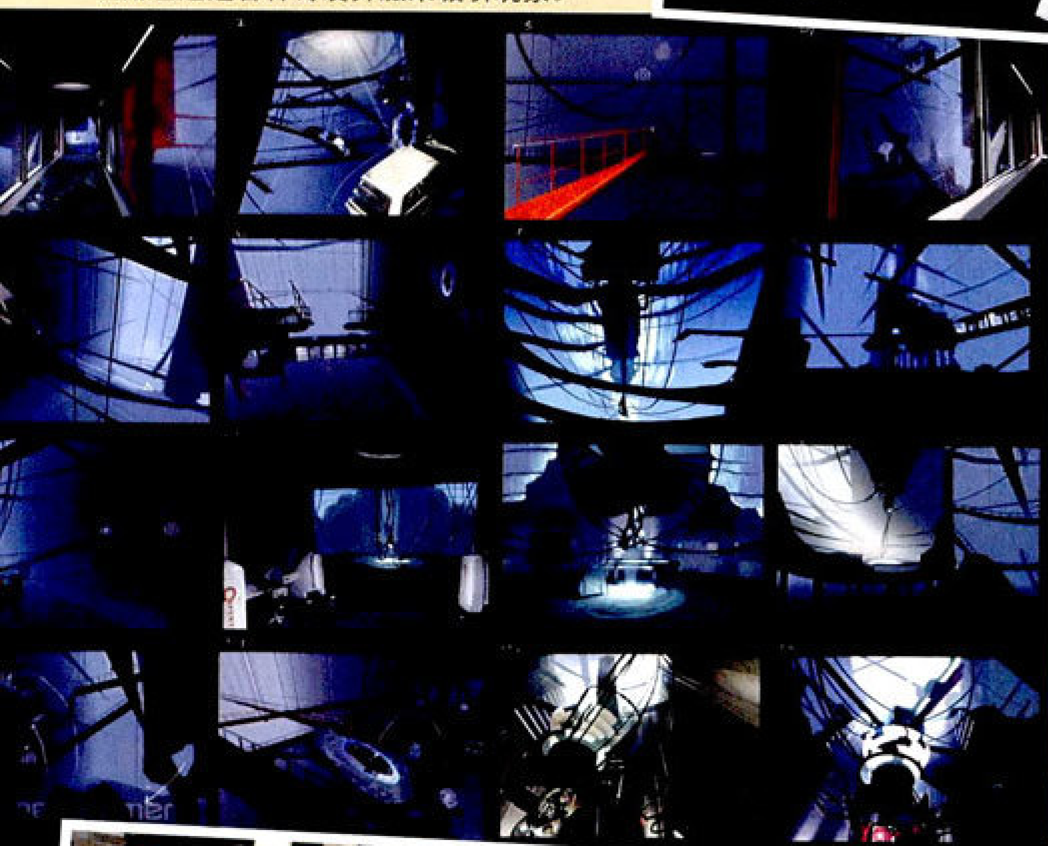
2010年3月，Valve 透过Game Informer网站曝光了以充满巧思关卡为特色的射击游戏续作《传送门2（Portal 2）》首波游戏设定图，《传送门2》强调将会结合新的游戏机制、故事线与一些令玩家惊喜的新元素。

Valve 此次曝光研发中游戏角色、机器人与游戏场景图。玩家控制的角色Chell在设定图中换上了崭新的测试服，Valve概念美术设计师Matt Charlesworth解释说：“Chell不应该穿起来像个性感的美国漫画女英雄，应该是那种穿着没有特别设计的衣服也能让她看起来很吸引人，我们不希望让角色通过各种奇装异服来吸引玩家。”



设定稿中女主角的这套服装可以说是完全没有任何特点







Valve创始人Gabe Newell在接受采访时则表示：“当年发布橙盒的目的之一就是试探Portal的口碑，结果反响不错，也让我们获知这部小品游戏的优势及不足。现在我们知道该如何下手把它拔高成一部大作，Portal 2计划由此而生。”

《Portal 2》不再是随某款人气大作附送的小品游戏，Valve给它贴上49.99美元的全价标签以正式作品的身份推向市场。尽管游戏尚未完工，但Gabe Newell对此已有定论：“在我们看来，Portal 2非常出色，它将是我们目前为止最好的游戏作品。”



PORTAL 2 穿越的快感再临

传送门2

■游戏类型：第一人称解谜 ■游戏语言：英文
■制作公司：Valve ■发售时间：2010年12月25日
期待度 A
推荐人群：解密爱好者

The Whispered WORLD

风语世界

重回爱丽丝的幻境


许多解密的关键就隐藏在背景中

Sadwick是一位年轻的小丑，和他的家庭马戏团在一个童话故事的世界里旅行。但是他无法找到生活的意义，因此始终郁郁寡欢。一天晚上，一个神秘的身影在梦里和他说话，并带他到了一个冒险的旅程中，许多挑战等待着他……

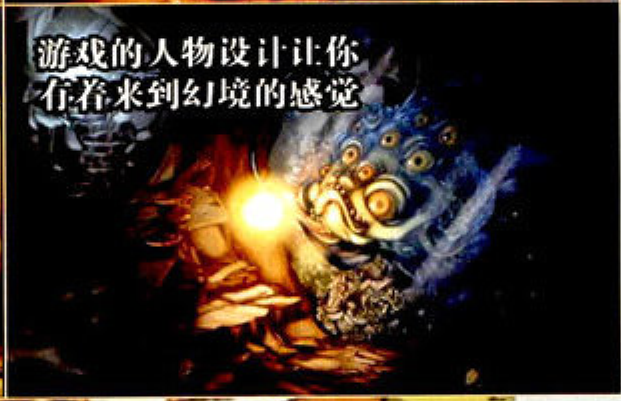
故事的原型

如果单看名字的话，说不定会让你有种朦胧的熟悉感，或许是因为它停停打打的开发史。最初这个游戏是一个名叫Marco Hüllen学生的毕业设计，游戏版权由一家看名字就知道要倒霉的旗号为bad brain entertainment的公司获得并宣传。当年轻的德国版商失败后，“风语世界”（就象名字一样）看起来凄凉惨淡。幸运的是，Daedalic上来接班了，另一家新德国公司，从垃圾堆里将这个计划捡了起来，并立即将Hüllen拉进了开发小组，进而决定将把这个游戏做大，完善以前的种种问题。


人物和背景的精致度值得期待


各类场景都有着华丽的设计

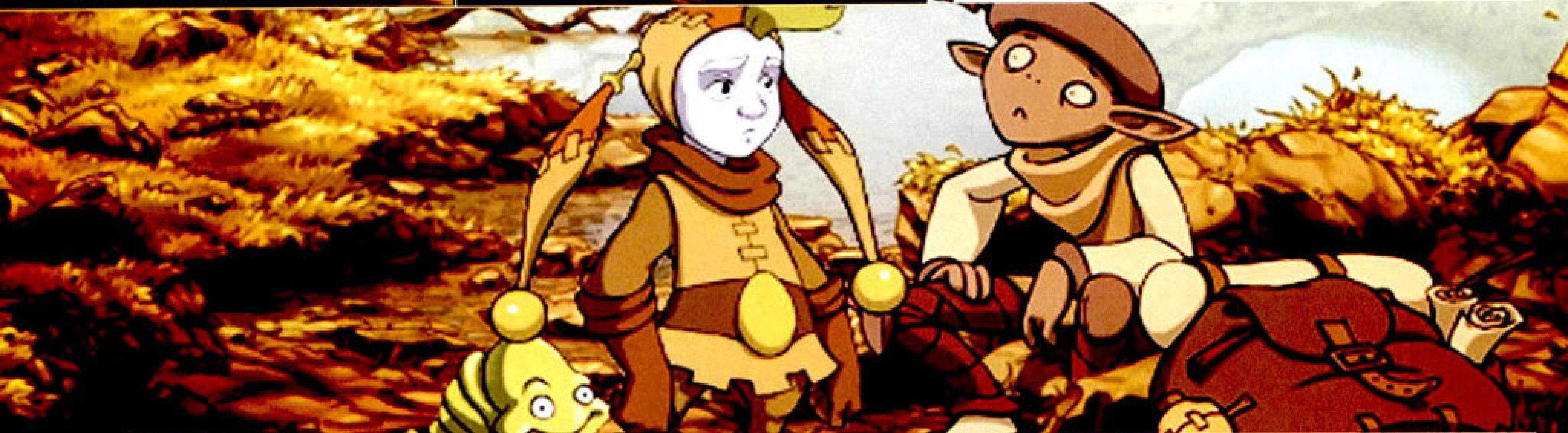

冒险的旅途中也有着不少个性伙伴


游戏的人物设计让你有着来到幻境的感觉

新的仙境奇遇记

Sadwick将采用传统的第三人称，点击式操作方式，环境随着探险进入，将有漆黑岩洞的深处，葱郁森林的中心，甚至到伴着美丽瀑布的倒塌古迹。优美的管弦乐音轨让人心情舒畅，每个2D背景独特的艺术风格都用是手工惊人的表现出来，类卡通而非卡通。色彩鲜艳而丰富，每个场景细节是那么精细。而开发公司计划还要将这些场景进一步改进，让可交互物品更易见，而且添加一个可选的按键功能，显示热区。保证你在开始寻找你需要的物品前，会想停下来，感受这一切，同时也可能会让你的嘴巴张的大大地。

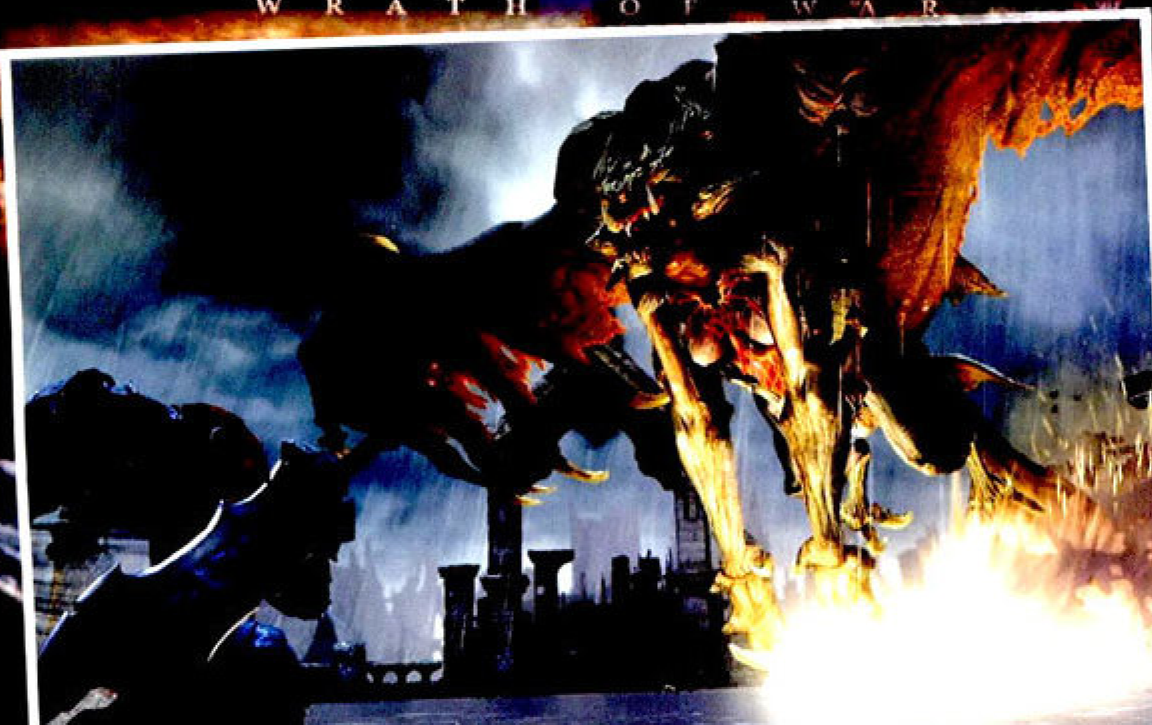
但是，你要是停着不动，你可看不到全部。“风语世界”可不止是从一个地方滚到另一个地方，而是在游戏中完美的使用了视差滚动。当你指挥Sadwick在屏幕上穿行，背景元素移动会比前景景物缓慢，产生喜人的3D视觉效果。而且四周的动画效果运用也到了极致，从炊烟腾升的气雾到微风拂动的晾衣绳。即使在试玩里，每个场景都充满着动感。



■游戏类型：解谜游戏	■游戏语言：英文	期待度 B
■发行公司：Deep Silver	■发售时间：2010年5月	推荐人群：解谜以及卡通冒险爱好者



科幻与奇幻的火爆结合
暗黑血统：战神之怒
DARKSIDERS
WRATH OF WAR







由THQ旗下工作室Vigil Games制作的主机平台动作冒险游戏《暗黑血统》一经推出就在电视游戏界引爆动作游戏狂潮，甚至被称为了鬼泣杀手。

2010年3月31日晚间，THQ在其官方网站宣布，广受好评的动作冒险游戏《暗黑血统》将在6月登陆PC平台，THQ正在对游戏进行各种优化以适应PC平台，包括游戏画质的增强等等。Vigil Games 总经理David Adams表示：“我们很高兴这款优秀作品有机会能登陆PC。我们认为数字版发行的增长以及PC在线体验能为我们的游戏创造一个非常伟大的环境。我们正在努力对游戏进行PC化改进，如鼠标、键盘操作以及PC版的用户界面，以便于让该游戏达到一个标准的PC游戏体验。”

游戏以基督教圣经故事“启示录”为题材，故事设定为经历过一场史诗般正邪大战后，被彻底摧毁的人界里，玩家将扮演WAR——天启四骑士之首，骑着出生入死的战马“毁灭天驹”在人界的残迹上的冒险故事。

《暗黑血统》主角WAR为天堂与地狱之战的首位执法骑士，但他却遭邪恶势力蒙骗、差点毁灭了世界，在接踵而来的大屠杀中，恶魔势力击败了天堂大军，取得人类的控制权；WAR被带到暗黑议会前遭到起诉，深受屈辱与即将遭死刑的WAR此时获得一个重返人间的机会，他必须找出真相并向陷害他的幕后黑手复仇。

《暗黑血统》人物造型与游戏设计都受到Joe Madureira的影响，Joe Madureira过去参与《X-Men》等多部漫画，2001年为了热爱游戏而离开漫画界，与Bioware、Black IsleStudios等成员共同创立名为Tri-lunar的公司，目前则担任Vigil GamesStudio创意总监。

■游戏类型：动作冒险　■游戏语言：英文
■发行公司：THQ　■发售时间：2010年6月
期待度 A
推荐人群：动作冒险游戏爱好者



综合评分	9
画面	9.5
音效	8
游戏性	7
耐玩性	6.5

核战之后世界的冒险 地铁2033

★游戏简介

地铁2033基于俄罗斯作家Dmitry Glukhovsky的同名畅销小说，故事主角名叫Artyom。出生在2013年核大战爆发前的几天。所有的人类几乎都因为这次灾难而被消灭，而且地面的污染极其严重，只有大约4万在地铁里的人才幸免遇难。

地铁2033是使用基于潜行者X-RAY引擎的4A引擎，但画面的精细程度有非常高的提升。相对的配置要求也是高的异常惊人，很多玩家表示游戏设定不仅是2033年的连游戏的配置需求或许也是2033年的。笔者跑《孤岛危机2》能跑中高画质的配置居然只能开最低画质并且只有50左右的FPS，难以想象这帮疯狂的乌克兰人在想什么。





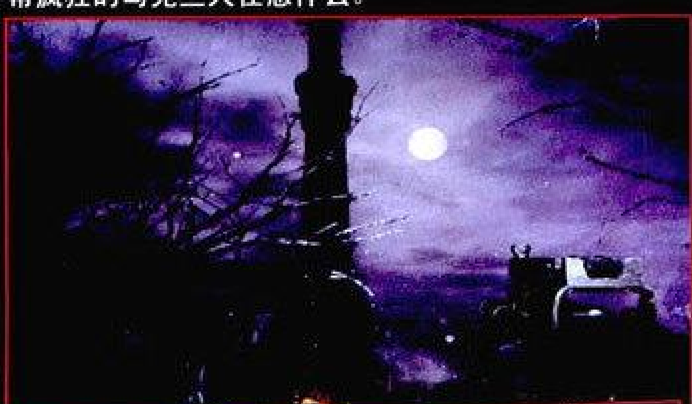
游戏的配置画面



核大战之前留下的地下导弹控制室

★游戏背景

游戏背景设定为西元2033年，但游戏中一点也体会不到近未来感。幸存者们的技术实力也停留在了核大战的时代2013年。游戏中人类聚居点或者是破败的地道内一种末世的环境气氛营造的非常出色。



★装备介绍

游戏中地表的设定也异常出彩，破败的建筑与荒凉的天空营造出了一种特殊的末世美感。另外一个值得称道的是防毒面具的设定，由于地表以及一些充满了毒气的地下坑道，玩家需要经常带上防毒面具行动。

戴上防毒面具之后视野会受到一定影响并且出现面具的边框，主角的呼吸声也随着过滤器寿命缩短而越发沉重。而呼吸所带来的水蒸气会凝结在面具上，如果身处户外还会凝结成霜。面具在作战时还会受到损伤、裂开。一旦面具破损过于严重还会影响防护效果，要尽快寻找一个新的面具换上。而且防毒面具的过滤器也是有寿命的，大约15分钟。主角的手表会显示附近的粉尘与毒气的浓度以及防毒面具的寿命时间。玩家需要通过搜尸以及在野外或者是在地铁站里向商人购买来获得新的过滤器。



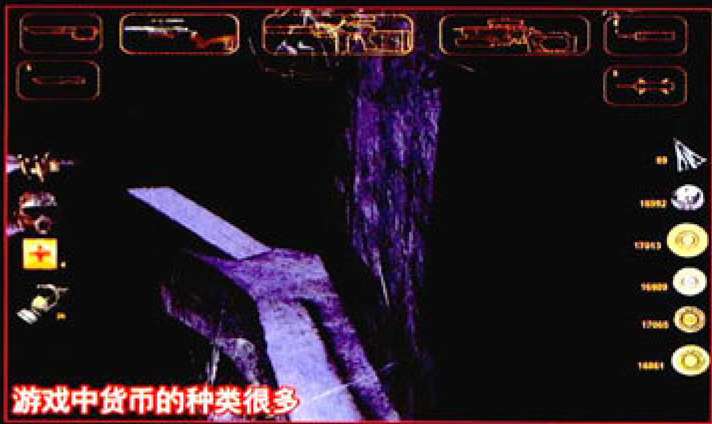
防毒面罩可是攻关必备

货币系统

地铁2033另一个值得称道的就是货币的设定，由于核大战人类的接近消亡。货币的存在已经几乎没有意义，能狩猎与自保的子弹成为了硬通货。特别是大战前军队采用的制式弹药。制式弹药威力大精度好比人们在地铁站里自制的弹药更好，所以制式弹药不仅可以拿来换其他更多的弹药甚至还可以拿来换取装备以及枪械以及药品过滤器等一切可以交易的物品。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

文：Gorm　编辑：苍蓝　美编：grass


游戏中货币的种类很多

★剧情介绍

从游戏剧情上来看，本作不是一个简单的FPS游戏，融合了冒险、动作、PRG等多种风格。游戏中不同的剧情选择以及倾向会影响游戏的结局。玩家可以扮演一个潜行者、杀人不眨眼的杀手，但玩家必须遵循这个末日世界的每一个规则与事件。

游戏中所设定的世界，幸存下来的人们并不是统一的思想。世界的末日并没有磨灭人类的欲望，游戏中有各种各样的势力，像是民主世界、法西斯主义、共产主义。导致了玩家面对的不仅仅是怪物的威胁，还有不同派别与信仰的敌对。除了以上这些游戏中还有某种新型的智能生命，这种生物在主角的脑海中具象化，拥有控制思想与影响人类行动的能力。所以玩家不仅要面对这个残酷的世界还要探索未知的地区，了解核污染后的新纪元与其规律。




你将在这个残酷的世界中冒险

★枪械介绍

游戏内的枪械除了大战留下的制式步枪还有幸存者们在地铁站里自制的各类枪械，自制的步枪几乎类同于一根烧火棍。游戏中NPC自己的介绍是这种自制步枪拥有“可怜的精度与地狱般的过热温度”，所以他们都叫这种枪叫“混蛋枪”。

另外就是需要打气与基本无声针刺枪与钢珠枪，威力大声音小。但除了子弹有1点点贵以外，还需要玩家长按R来压枪械自带的打气筒来填充压缩气体，这是一个非常好玩的设定。在气体接近充满的时候如果继续打气的话主角还会发出吃力的声音。最有趣的是针刺枪，发射出去的刺针是可以回收的。如果打的准的话还可以一发致命，不过需要瞄准没有防弹衣以及头盔的部位。

需要打气的针刺枪，很符合真实的是在气量快打满的时候最后几下充气的动作会很缓慢。

另外主角除了跟所有FPS游戏一样都有的匕首之外，还有最多可以携带5把的飞刀。玩家可以选择不当“兰博”而玩细胞分裂那样的潜入。游戏中大部分的灯泡都可以关掉或者打掉，这样玩家就可以拿着有消音器的枪械或者是飞刀来暗杀。






熟练使用飞刀也是十分必要的

★怪物介绍

与精细的人物以及建筑设定产生了鲜明的对比的是怪物的设定，游戏中共有3大类怪物，小型怪物，大型怪物、飞行怪物。小型与飞行怪物都只有一种，大型的怪物很多但都是大同小异，其中某种脸部长的跟猪一样的怪物甚至沿用了红白机中的强度设定。白色一般强，身上长毛的普通强，甚至还有穿上了盔甲的最强。制作组在各种人物的表情上下了大工夫，那为什么不能在怪物的设定上更用心1点呢？

巨大的恶心怪物，不知道是由什么东西辐射变成的，会影响电力供应。



★物品设定

跟其他此类型游戏不同的是地铁2033中没有背包的设定，由大键盘上的数字键1-5来更换武器。对准地上的枪支长按E可以换掉手上的枪支，长按R可以更换子弹的类型。按G戴上防毒面具，按T查看手表。其他的按键设定就跟一般的FPS游戏大致一样了。


白色的怪物可算是比较强的

还有一点一提的是游戏NPC的高级AI，每个人的行动或者战斗都非常的逼真。特别的战斗情况，他们不仅会避免被玩家所射击，还会根据情况的瞄准目标开火。亦或是隐藏在掩体后等待埋伏或者偷袭玩家。在玩家躲藏起来的时候要求支援或者抛掷手雷。


要小心埋伏的敌人

虽然同样应用X-RAY的引擎已经非常出色，但使用改进后更名的4A引擎的地铁2033也非常的出色。从剧情上来说由俄罗斯著名作家操刀改编的游戏剧情非常有保证，美中不足的是游戏的开放性不够高，玩家可探索的地区不多。而且现在这个几乎每个游戏都要添加一点分支剧情的年代居然有一款冒险类FPS是线性剧情，不得让人惋惜。不过总的来说地铁2033给玩家带来的末日体验堪称一绝，并且也为玩家们带来了更让人值得期待的4A引擎。游戏的末日剧情也值得人类的反思，让我们期待这个新贵乌克兰公司给我们带来更多的末日体验。



SACRABOAR 一同去抢夺敌人的野猪吧

萨克拉野猪



综合评分	7
画面	7
音效	7
操作	7
游戏性	7
耐玩性	7.5

游戏介绍

《萨克拉野猪》是一款玩法简单的即时战略游戏，就如同它的名字一样，整个游戏在风格上有着不少喜感。游戏中玩家将制造士兵抢夺对方的野猪战利品并且保护自己的野猪战利品不会被地方抢夺，但简单的玩法也是有着不同的战术应用。

游戏采取了简单直观的资源获取方式，玩家们的重点就是在快节奏的战斗上，一不留神就可能让自己的野猪战利品被敌人搬走。



游戏有一种欢快的节奏



游戏崇尚快节奏的抢夺战斗

游戏菜单介绍

游戏的模式也非常的简单易懂，方便新玩家上手。

PROFILES：剧情模式，玩家将通过逐步提高的游戏难度来进行游戏

TUTORIAL：指导模式，玩家在这里可以学到有关于游戏的操作和知识

SINGLE PLAYER：单人游戏，玩家可以开始一场对电脑的对战

MULTIPLAYER：多人游戏，玩家可以在互联网以及局域网中与朋友展开对战

ENCYCLOPEDIA：游戏百科，在这里玩家可以查看和学习游戏的各种资料

OPTIONS：选项，玩家可以设置画面、音效以及操作等游戏要素



游戏的设计风格偏向狂野

游戏上手攻略

游戏的玩法

游戏是对战型的即时战略游戏，游戏本身崇尚快节奏的战斗，并不需要玩家去发展经济，玩家需要的就是抢夺对方的野猪战利品并且将其带回自己的野猪战利品所在地就会获得一次得分，在标准的规则下一方得分3次就可以获得游戏的胜利。游戏中资金是固定的，当制造一个单位就会耗费这个单位的资金，耗费的资金不会回复，除非制造的单位死亡，该单位的资金才会回收，所以资金即限制了单位的好坏，也限制了数量。不过游戏依然有人口的限制，因为玩家可以通过建造者制造资源塔来提高资金的最大限额。


游戏的战斗也是十分快速

游戏的地标说明

在游戏中，敌我双方开始都有3个建筑物。分别是城堡标志的城堡，玩家生产的一切单位都将从这里出来。还有电力标志的电厂，电厂不是资源建筑，但它却能影响场上的战局，电厂如果被攻击至无血状态，玩家将一段时间不能进行单位生产和技能使用等操作，这段时间就等于是玩家的劣势期，所以攻

文：文远流长　编辑：苍蓝　美编：grass

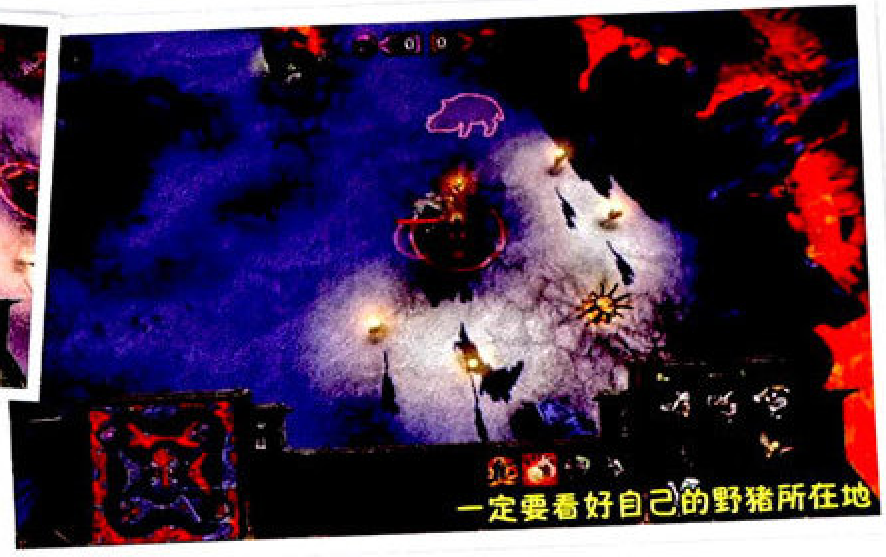

城堡是一切单位的生产者

击电厂也是大战前的前奏，一定要严防自己的电厂被别人偷袭。最后一个自然是野猪的所在地，在地图上以野猪的标志标识出来。

怎么抢野猪得分

抢到对方的野猪得分就是本作最重要的玩法，在地图中敌我双方的建筑都是对称性，所以从地形上说没有任何优势和劣势。玩家只需要用城堡造出的单位移动到对方的野猪战利品所在地等一会，就可以将对方的野猪背走。不过要注意，野猪只能一个单位去背负，背到野猪的单位在速度上会大大降低，不过在防御力上会有所提高，背到敌人的野猪后返回己方的野猪所在地就可以得到一分。如果己方的野猪被敌人背走，就要在他到达他们的野猪所在地前攻击背野猪的单位，当他倒下后野猪就会掉下来，再用己方的单位拾取就可以让野猪回到己方的野猪所在地。




一定要看好自己的野猪所在地

游戏单位分析

游戏中玩家能制造的单位也不多，一共只有7种单位，而且每个都有着自己的特色，下来就为大家讲解一下这几种单位。

HUNTER：猎人，攻击力低，但移动速度最快，造价也最低，能有效克制火蝙蝠的空中攻击。

AXE THROWER：投斧战士，攻击力和移动速度比猎人有上升，造价也便宜，可以有效对付猎人。

GUNMAN：枪手，攻击力不俗，不过移动速度慢，造价一般，可以有效对付猎人和投斧战士。

DESTROYER：毁灭者，机械单位，攻击力高，移动速度很慢，造价昂贵，有效对付人类单位，不可攻击空中。

DISRUPTOR：分裂者，机械单位，攻击力最高，移动速度很慢，造价最高，有效对付一切地面单位，不可攻击空中。

FIRE BAT：火蝙蝠，空中单位，攻击力中等，移动速度最快，造价稍高，擅长对付机械单位和建筑物。

BUILDER：建造者，建筑单位，无攻击力，移动速度很慢，可以制造资源以及技能塔。

善用建造者建塔

游戏的单位中虽然建造者没有攻击力，但他的表现却可以左右整个战局。建造者可以制造五种不同的塔楼，分别是资源塔、速度塔、中和塔、治疗塔、攻击塔。这里面资源塔可以提高自己的资金上限数量，玩家就可以在单位制造方面获得优势，而其他四种塔为技能塔，造了它们后，玩家就可以使用塔本身携带的相关技能，这些技能的威力不俗，可以说可以左右整个战局，所以用好你所造的每个塔也是关键。同时每个塔都有它自己的范围，在这个范围内是不可以再造塔，所以不得不在离自己更远的地方制造塔，这也为塔自身提高了被攻击的危险性。


要注重兵种的相克和搭配


建造者是力量的源泉

总结

作为一款小的对战游戏，《萨克拉野猪》做的简单有趣，让玩家们不必通过繁杂的建造和资源采集，着重在快速的战斗本身，希望这样一款适合对战的游戏能让玩家朋友和自己的朋友乐在其中。



良好的战术才是获胜的关键





the Lost and Damned
失落与诅咒之篇
侠盗猎车手IV 自由城之章
配角的艰辛历程

作者：猪某　编辑：老猪　美编：阿凯

前言：

“失落与诅咒”是《侠盗猎车手4》的一款DLC扩充包。剧情的主要是以补完《GTA4》中所发生得故事为主。而本作的主角也不再是我们所熟悉的Niko，转为前作中出现过的机车帮派The Lost的成员Johnny Klebitz。至于这位主角相信对前作熟悉的玩家一定不会陌生，他所带领得机车帮当初也没少让Niko吃苦头。接下来就让我们来看看这新老两位主角的恩怨纠葛吧。

Clean and Serene

任务失败条件

1、Billy死亡

剧情：今天是Johnny Klebitz和他的机车帮“The Lost”的大日子。车队的老大Billy Grey将刑满出狱，所以Johnny自然不敢怠慢，冒雨带着手下浩浩荡荡的前去迎接。



攻略：简单的摩托驾驶任务，玩家可以熟悉下摩托车的性能，由于本作中大半的任务都是要靠骑摩托完成，因此掌握一定的车技是必不可少的。

剧情：拘留所门外的Billy嚣张依旧，看来这段时间的牢狱生活对他来说丝毫不算什么，刚才还与警官发生的口角的他，见到众人心情立刻大好。一行人浩浩荡荡的回到了车队大本营为其庆祝。可没想到几杯酒下肚的Billy却因为自己的座驾的事与Johnny吵了起来。原来先前Billy的官司搞得车队经营困难，当时暂代老大的Johnny为了车队的运作只好把Billy的车顶给他人，只是没想到Billy非但不领情还为此与Johnny不快。无奈下，Johnny只能带着Billy去找当初那个买车的人。



到了修车厂，老板死活不肯说出车在哪。不过这自然难不倒心狠手辣的Johnny，一番用刑后老板只得乖乖的将车的去向告诉了众人——原来Billy的车落到了另一个车队“Angels of Death”的手上。爱车落到对手的手上，Billy更为恼火，临走前狠狠的给了修车厂老板一锤。

攻略：一来到“Angels of Death”的场子Billy就会领着众人杀起来。此时玩家手上只有一柄双管猎枪，这把武器每次只能发射两颗子弹，近距离威力不错，但是不能远射，所以玩家尽量要利用掩体靠近敌人，在中近距离解决他们。杀光所有敌人后跟着Billy的车回大本营。



在回程的路上游戏会介绍资料片新增的“车队功能”，也就是在车队行驶中同伴们会自动排成队形，当队形中出现“The Lost”的标志时，玩家将车骑到标志上并保持一段时间后，Johnny的血量就会恢复些许。

任务结束后，玩家可以自由利用大本营的设施。这里包括上网、电视、存档等原作拥有的功能外，还新增了比腕力、打牌、桌球等小游戏。此外，本作还增加了

攻略提示：Johnny [illegible] 支线任务 [illegible]

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

队员战力功能——即“冷酷值”：队员会随着战斗的次数来提升能力与血量，而一旦老队员阵亡则会由新人来替补。



Angels in America

任务失败条件

1、目标逃脱

剧情：回到大本营，发现Billy正带着众人饮酒作乐，而Johnny前女友Ashley也在其中。本就不爽的Johnny没说两句又与Billy发生口角。就在此时，门口来了一队“Angels of Death”的人马，这帮骑手为了之前Billy大闹对方场子的事前来找茬，双方当场在门口吵了起来。虽说是Billy先破坏的停火协议，但其丝毫没有认错的意思，趁对方队长背对他时一枪击毙了此人。见此状况其余的骑手立刻驾车逃跑，Johnny为免他们回去通风报信，只得带人驾车追杀。



攻略：这是本作第一场飞车追逐战，先前要大家熟悉车子的性能，正是为了此后多次的飞车追逐而做好准备。这类任务，玩家需要驾车追逐目标（小地图上的红点），同时使用手上的武器攻击目标。本战玩家手头上的默认武器依旧是双管猎枪，所以需要玩家尽量驾驶的接近对方，不过这类武器的命中面积大，威力也惊人，一般情况下只要瞄的够准，两发子弹就能结果目标。解决掉所有目标后与Billy会合，任务结束。（玩家会在这里见到前作出现过的Jason，此人就是当初勾引Faustin的女儿最后被Niko干掉的那个家伙。）



It's War

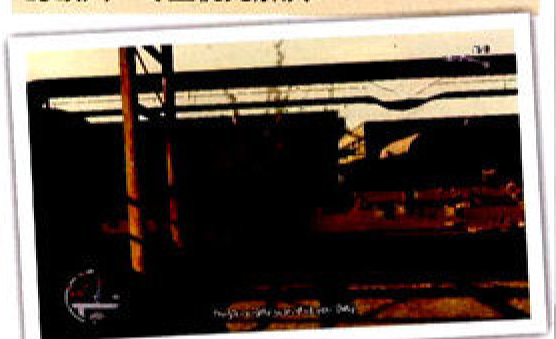
任务失败条件

1、Billy死亡

剧情：大本营内，Billy正在和一个叫作Dave的家伙聊天。正当Johnny想要就最近发生的事与Billy谈谈时，他的手机响了，通话后得知车队的队员正在被“Angels of Death”的人攻击。情况危急，Billy立刻带着众人前去支援。



攻略：本战将是两场连续的战斗，所以任务开始前，建议玩家先去购买一件防弹衣（可以打电话找Terry买）。由于战场是在工厂区内，所以玩家可以借由打爆附近的油罐和液化气槽来攻击躲在掩体后的敌人。战斗进行到一定程度后，敌人会出现增援，如果手头有手枪的话可以在远距离逐一爆头。消灭所有的敌人后，骑车更随Billy到下个目标点去救援。第二个场地的打法与先前相同，唯一需要注意的是屋顶和梯子上方的敌人，尽量优先解决。



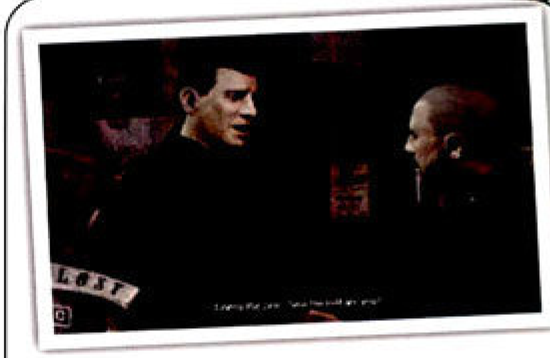
剧情：解决了所有敌人后，Billy带给大家一个不好的消息，之前还见过面的Jason被某个东欧来的家伙给干掉了（Niko威武），随后众人向Jason以及其他阵亡的车队成员举杯默哀，Johnny则暗中发誓要为兄弟报仇。

Action/Reaction

任务失败条件

1、Billy死亡

剧情：驾车回到车队，在大本营里出现了个新面孔（前作的老面孔了，意大利佬Ray Boccino，又是被Niko干掉的家伙）。闲聊后，Billy让众人随他出门，跟着他跑了一段路后，Billy将目的地告诉了Johnny（此处有个竞速小任务，只要不翻车基本没难度）。到了目的地才知道这里原来是“Angels of Death”的基地，而Billy告诉大家，Jason正是被他们干掉的。



攻略：任务开始后，玩家会得到一把榴弹枪（极度实用，某些程度上超过了火箭筒），用它对着目标窗口发射一炮就会将所有敌人引出来。此时以水泥墩为掩护，利用手头上的榴弹枪便可消灭所有敌人（需注意消灭箱子里和增援的敌人）。之后Billy会带着大家杀进屋内，结果了剩余的敌人后来到地下室任务即告完成。



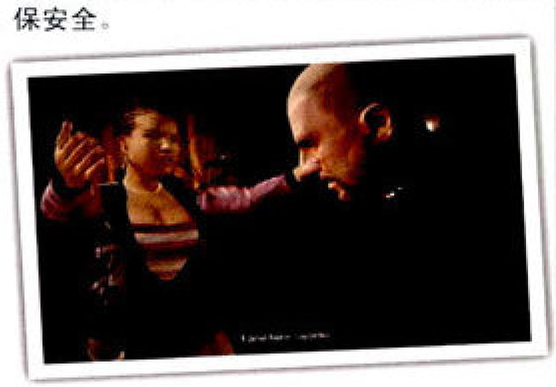
剧情：在地下室内，Johnny发现了大量的毒品。询问后才知道，这一切只是Billy一己私利想要抢毒品而已。感到被愚弄的Johnny当场与Billy吵了起来……

Buyer's Market

任务失败条件

1、逃脱失败

剧情：为了快些将这批烫手货销掉，Billy找Elizabeta（前作中的毒品大亨，最后被关进监狱）来牵线搭桥，而Johnny则被指派去负责交易。来到Elizabeta家，大毒枭将交易的情况介绍了下，并叫来Playboy X与Niko帮忙以确保安全。



攻略：任务开始后，先去指定地点拿货，将装备武器准备妥当即可前往交易地点。在目标大楼的一楼楼梯后有一把连发散弹枪，三楼交易场地内有一件防弹衣，拾取后来到指定点等待Niko与Playboy X。这个任务与前作中“Blow Your Cover”一模一样：交易的过程中

发现对方是卧底警察，而现场已经被特警重重包围。与前作一样，玩家需要一路杀出去，不过当初Niko是从屋顶跑的，而Johnny的路线则是向下从一楼后门逃跑。

此关敌人火力比较猛，并且有穿防弹衣，所以玩家需要多利用掩体前进。在收拾掉楼内的敌人后，记得拾取对方的MP5，有了这把枪以后机车追逐战能轻松不少。从后门逃跑时需要迅速，因为时间长了天上会有武装直升机攻击你。另外需要注意在拐角和桥上会有特警伏击。全部收拾掉后，街上有一辆机车和一辆旧汽车让你选。个人建议选择汽车，因为被追击时，躲在汽车内不容易被击中。之后甩掉追逐的警察（三星通缉），任务即告完成。



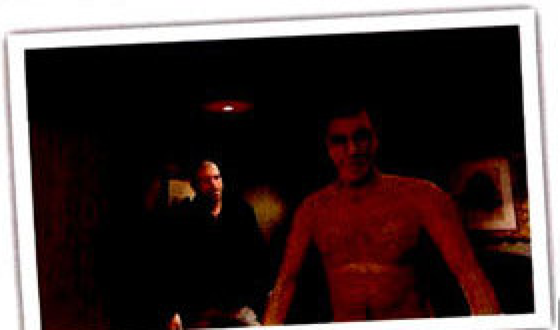
剧情：刚逃离追捕还没来得及喘息Billy就打来电话询问情况。得到交易失败的消息后，Billy让Johnny去找一个名为Stubbs的议员，并说此人有些活需要车队帮忙。

Politics

任务失败条件

1、目标逃脱

剧情：来到Stubbs所在的高级饭店，Johnny一进门便因为打扮的关系被管家给拦住了。两人你来我往搞笑半天，在得知是Stubbs议员邀请的人后才被引领入内。这位Stubbs议员为人异常“坦诚”，在其奔放的对话中，Johnny得到新的任务——刺杀议员的叔叔。（这位议员绝对少儿不宜，绝对！）



攻略：前往Liberty City的机场，在一处守卫森严的停机坪入口处可以看到Stubbs的叔叔所乘坐的直升机正在降落，此时玩家可以使用任务赠与的火箭筒在远处打爆直升机，或是等目标上车后将车打爆，两者结果没有区别（只要不进停机坪，在守卫面前拿出火箭筒瞄准是不会引起对方攻击的，不过发射后不管击中与否守卫都会攻击你）。解决目标后不要恋战，立刻驾车逃离现场，之后摆脱追击即可完成任务。还有种解法是从南门进入飞机场内部直接干掉目标飞机：Stubbs会发消息告诉你南门守卫被其收买了，所以你可放心的进入。不过此方式逃跑会比较麻烦，所以不推崇。



Off Route

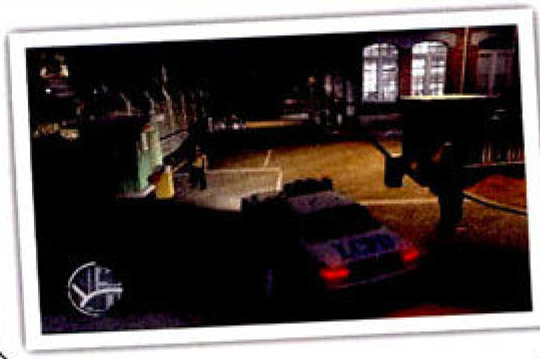
任务失败条件

1、目标车辆损毁

剧情：回到宾馆，这次两人见面的地方改到了桑拿房……而Stubbs议员还是一如既往的“坦诚”。这次议员希望Johnny去释放一些他认为受到了诬陷的“绅士”，而所谓释放就是要Johnny去劫囚……

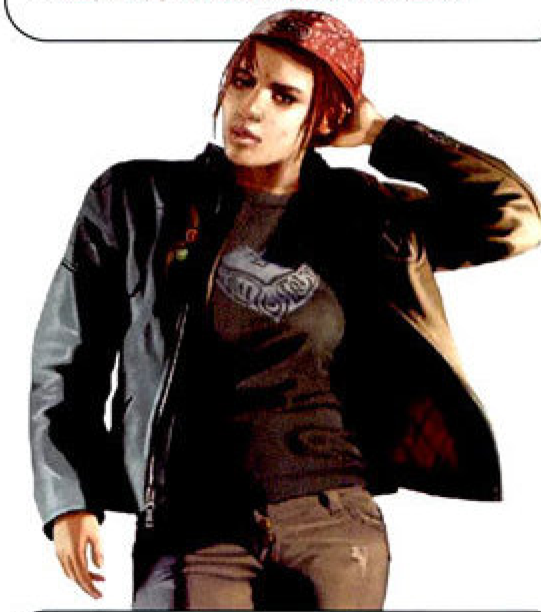


攻略：驱车来到警察局，此任务的目标就是那辆停在警局停车场的囚车。这里如果强攻的话势必会招来警察的围攻，所以建议玩家偷取停在警局旁的警车，随后驾车混入警局，趁对方还没反应过来立刻冲上囚车驱车逃跑。由于囚车时速较慢，而转弯时容易翻车，所以玩家需要小心驾驶。万一不甚翻车玩家可以利用倒车配合左右将车拉起（太神奇了）。甩掉警察后，将车开到海边，“绅士”们便会自行驾船逃跑。





任务完成后，Stubbs的额外任务开启，玩家只需打电话给他即可接任务。



Coming Down

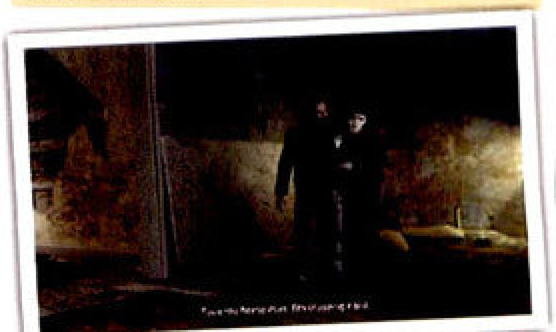
任务失败条件

1、Ashley死亡

剧情：正在到处转悠的Johnny忽然接到老情人Ashley的电话。通话中得知Ashley吸毒的毛病一直没改，不但惹了一身麻烦，这次更是被人绑架了，念旧情的Johnny只得驱车前往营救……



攻略：这是个随机任务，一接到电话就会开启。在任务开始后，来到目的地二楼，Ashley就在一间门口站着守卫的屋内，不用犹豫直接杀进去，在最里面的房间内找到Ashley，将其送回家，任务即告完成。



任务完成后，帮派战争任务开启。

 攻略提示： 主线任务完成后，玩家依旧可以操作主角自由活动，不过可玩性远不如前作。



Liberty City Choppers

任务失败条件

1、目标车辆损坏　2、Jim死亡

剧情：Johnny的好友Jim有一笔好买卖：他打算偷走“Angels of Death”的机车，再将其卖到日本去从中获利。Jim的计划是先开一辆货车来到对方聚集地，随后将停在屋外的机车全部偷走……

攻略：将货车驾驶到目标地点，随后Jim就会去把风，而玩家的任务是将小地图上所标识的机车全部开到货车上。要注意，在任务进行到一半时，敌人会从屋内杀出。此时可以拨打电话叫Terry来帮忙。嫌麻烦的话自己解决也可以，只要注意别打坏车子就好。解决全部敌人并偷取所有机车后，驾驶货车返回出发地，途中会有骑摩托的车手前来追杀，玩家可以利用货车撞翻对方或是开枪击杀追兵，只要回到目的地，任务即告完成。



剧情：刚把车停妥警察便找上了门。原来他们的行动早就被两个黑心警察盯上了，现在对方想要分杯羹。Jim自是不情愿，但目前捉贼捉赃的状况下只能受对方摆布。



Bad Cop Drop

任务失败条件

1、追踪失败　2、Jim死亡

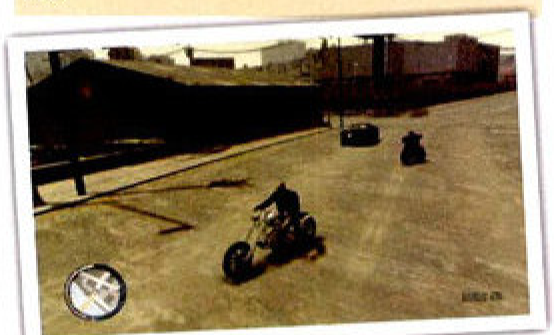
剧情：为了不受这些警察的摆布，Jim打算彻底解决他们。他计划将这些警察引到伏击地点，随后机车帮的兄弟们出来将他们一网打尽。



陪Jim来到约定的地点后，那些警察正得意洋洋的吃着甜甜圈，可惜他们等来的不是说好的封口费而是一记老拳。打完后Jim立马驾车逃跑，被激怒的警察果然如计追了上来，众人在工厂去展开了一场追逐……



攻略：这场追逐玩家是逃的一方，而这次的逃要掌握好速度，不能太快——让警察追不上，也不能太慢——被对方击毙。所以为了安全，任务开始前最好买好防弹衣。将败类警察引到伏击地点后就会展开一场枪战，虽然我方有人帮忙，但警察也会有不少支援，所以要灵活利用工厂内的油桶，如果之前火箭筒还有多余的话，不用吝啬，直接轰过去吧。全歼敌人后，任务即告完成。





This Shit is Cursed

任务失败条件

1、Jim死亡

剧情：Billy发来短信说有事找Johnny商量。来到大本营才知道是上次从“Angels of Death”抢来的毒品的事。原来他们上次抢的货其实是唐人街黑帮三合会的，现在两帮正为这事开战。Johnny与Jim希望借此交易与三合会和解。在达成共识后，一行人来到唐人街交易点，Billy要Johnny和Jim两人上楼交易，他自己则和Brian留在后面掩护他们。

到了现场，发现对方压根没诚意谈判，说了几句就拔枪抢货。没有援助的Johnny和Jim只能靠自己杀出重围……



攻略：一路上的敌人并不多，注意优先解决屋顶和高处的敌人。玩到这关时，先前的战斗已经积累了不少经验，此处只要灵活运用基本不会失败。在杀到建筑工地二楼后就能触发剧情。看完后去拐角找Billy即可。



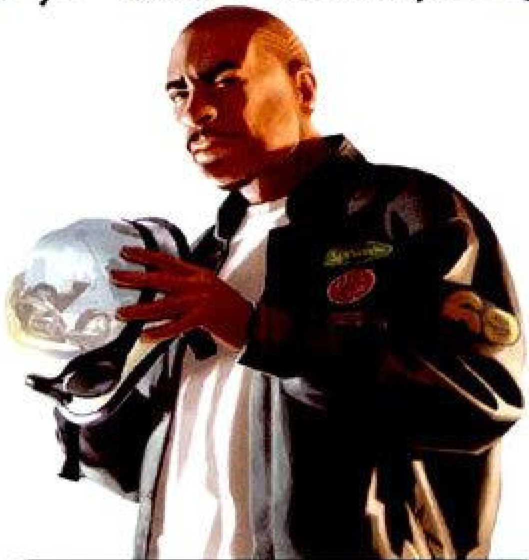
剧情：枪声引来了警察，Johnny和Jim逃出工地的时候正好目击Billy被警察逮捕。虽然是意外，但Billy却一直大叫着说是Johnny陷害了他。



回到车队，Brian指责是Johnny向警察告发了Billy。而Johnny自然是极力否认。对立之下，“The Lost”出现了分裂……

任务完成后，赛车追逐任务开启。

攻略提示：本作在图像效果上又有了新的优化，不过实际操作中依旧会有掉帧现象。



Hit the Pipe

任务失败条件

1、目标车辆没有被炸毁

剧情：Jim将他的朋友Malc介绍给你，而Malc手上正好有一批土制炸弹，Johnny和Jim想借此好好收拾下“Angels of Death”的帮众……



攻略：这个任务就是利用手上的土质炸弹去炸毁三辆行驶中的厢型车，由于三辆车在不同的位置，所以玩家最好在大地图中算好攻击顺序。任务的难点在于土质炸弹的爆炸时间比较难以计算，而厢型车的路线要提前预测，所以掌握出手的时机是完成任务的关键。要注意是三辆车的难度会依次提升，最后一辆车旁甚至会有摩托车骑手护航。所以装备好防弹背心是个很必要的。

不过此任务也有个偷懒的解法，玩家只要先用枪打死司机，再扔炸弹就会简单很多。





End of Chapter

任务失败条件

1、目标逃脱

剧情：“The Lost”的帮众彻底出现分裂，Johnny与Brian的手下已经闹的水火不容。而此时一向指责Johnny为叛徒的Brian竟然主动提出和解，并安排双方在码头碰面。

Johnny带着兄弟们如约来到码头，没想到这居然是Brian的陷阱，他大笑着说Johnny落入了他的圈套，并指使手下围攻Johnny等人。无奈，帮派内部战争不可避免的开始了……



攻略：此战难度有所提升，敌人大多驾驶着机车，机动力很高。对付他们的需要找好掩体，利用前关任务中送你的土质炸弹解决围攻你们的骑手，随后会有几辆载着枪手的厢型车出现，并有一批敌人从南面坡上下来，对付时可以利用周围的油桶，抓准时机打爆的话甚至能炸毁汽车。





收拾完围攻你的骑手后，残余的敌人会望风而逃。这时玩家会自动骑上机车，而任务也转变成机车追逐战，只要将他们一网打尽任务即可完成。



Bad Standing

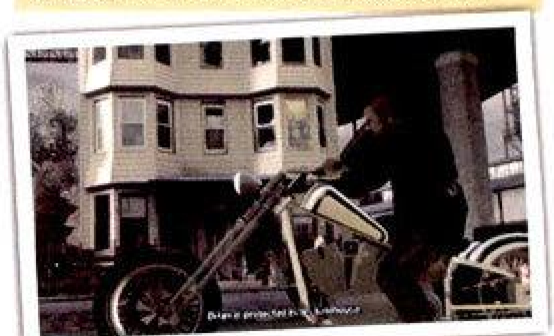
任务失败条件

1、目标逃脱

剧情：经过上一场战斗，Brian的势力已经不复存在，而他也躲了起来不再出现。由于“The Lost”的内斗使得Ray Boccino无法继续他的生意，所以他是特地前来告诉众人Brian的躲藏地。经过众人的商议，Johnny决定独自前往了结此事。



攻略：来到目标地点，玩家会看到Brian正在二楼的窗台。这里有两种解法。一是可以利用榴弹枪或是火箭筒将Brian轰出来，他会和手下冲下楼跨上机车逃跑，这时就需要展开一场机车追逐了。另一种解法是从后门杀进屋内，这么做虽然风险大，但解起来比较省时，而且当你把屋内所有敌人杀光再面对Brian时，你可以选择放过他还是处决他。不过无论哪种选择都不会对结局造成影响。





剧情：“The Lost”的内战至此结束，虽然剩下的人依旧团结，但分裂造成的后果已经不可逆转，一度强盛的机车帮如今已是外强中干。

任务完成后，Brian的住所就成了你的新家了。



 攻略提示：拨打特……和防弹衣。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

Heavy Toll

任务失败条件

1、目标车辆损毁 2、Malc死亡

剧情：Elizabeta来电找Johnny帮忙，到了她家后得知这位大毒枭需要抢一批货，而且Malc也被她被找来帮忙。Elizabeta的计划是利用East Borough桥上的收费站伏击对方，不但要将货抢到手还要狠狠教训一下对手。



攻略：驱车抵达收费站后，Johnny会把收费员打晕，而Malc则装扮成收费员的模样（这里有段搞笑剧情）。之后等目标车辆行驶到收费亭时，利用收费站做掩护，把车上的敌人全部解决掉，如果有土质炸弹的话，投掷时要避免炸到装货的厢型车。由于战斗会引来警察，所以速战速决是关键，以避免腹背受敌，在全歼敌人后驾驶目标车辆甩开警察的追捕，最后将车开到第一关的那个车行就能完成任务。另外，此战会送你一把ASSAULT SHOTGUN，这武器威力大、面积广，实用性极高。



Marta Full of Grace

任务失败条件

1、Marta死亡

剧情：Elizabeta从海外走私了一批毒品进来，但是她的人手不够，所以想要Johnny替她去机场接人。来到机场，正好看到Elizabeta的手下Marta被FIB探员带出大门，Johnny立马冲了过去，一脚踢闷对方，随后拉着Marta就跑。





攻略：又是一场歼灭战，玩家首先需要把堵在门口的警卫全部干掉（就是小地图上的红点），随后找一辆坚固点的车子（FIB的车就不错），载着Marta甩掉追捕的警察，之后回到Elizabeta的住处即可。



Shifting Weight

任务失败条件

1、Malc死亡 2、DeSean死亡

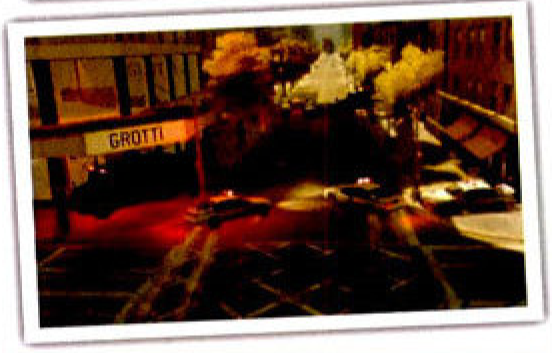
剧情：Marta带来的货十分抢手，Elizabeta找来Malc与DeSean二人，让他们协助Johnny去Butterfly区交易。三人来到交易点后，没想到碰到的买家居然是个搞不清楚状况的家伙。企图黑吃黑的女买家当场被DeSean打死。不过毒品虽然是抢了回来，但早已盯上Elizabeta的警察也随之而来。



攻略：《GTA》系列每一作都有一场类似的经典战斗，这个任务前半段，玩家只需击退沿途追击的警察即可，而且这关的子弹是不会消耗的，所以不用吝惜，尽量将所有追击的警车飞机全部解决。







任务的后半段会强制玩家使用土质炸弹，不过这个比先前炸车的任务简单多了，只要算好爆炸时间，就能轻松过关。



剧情：成功逃离警察的追捕后三人分头离开。Elizabeta来电询问交易情况后，叫Johnny出去避避风头，暂时不要找她了（玩过前作的人知道，没多久Elizabeta就被逮捕了）。

任务完成后，Ashley会打电话给Johnny，说Ray Boccino有份工作找他。

Diamonds in The Rough

任务失败条件

1、目标逃脱

剧情：来到小意大利区，Ray Boccino说有笔很好赚的生意要Johnny帮忙。一个名叫Gay Tony（另外一个资料片的角色，以后会详细介绍）的家伙手头有一批钻石。而Johnny的任务自然就是把它抢到手（GTA4的攻略中有讲到，要抢的钻石正是当初Niko偷渡过来时，厨师藏在面团里的那批）。



攻略提示：号码267-555-0100是消除警星、267-555-0150则是提高警星。

与车队成员会合后众人驾车来到港口。此时Tony正在检验钻石的成色。而正当Johnny一伙人偷偷接近时，眼尖的Luis发现了危险。枪战开始后Tony和贴身保镖会立刻上车逃跑，剩下的一批手下则负责拖住Johnny一伙。



攻略：任务开始后Johnny会自动骑上机车，玩家的任务就是追击Tony的豪华轿车并抢夺钻石。此次追逐战并不简单，玩家首先要解决护卫车上的司机，使其不能干扰你攻击Tony的座驾。然后还要打爆或者迫使Tony下车。由于两辆车耐久度都非常高，因此建议玩家打爆目标的轮胎，这样能省力不少。



得到钻石后，将其送到指定的垃圾堆即可。（此任务就是Niko假扮清洁工回收垃圾那个任务的前身。）



Roman's Holiday

任务失败条件

1、Roman死亡　2、malc死亡



剧情：Ashley发来短消息，称有麻烦需要Johnny的帮助。赶到Ashley家才知道，原来又是因为她吸毒的关系，欠了俄国帮一大笔钱，债主以Ashley性命为筹码，威胁Johnny帮他们绑架一个名叫Roman Bellic的家伙。

为了不让机车帮卷入这件事，Johnny找来Malc帮忙。两人驱车来到Roman经常出入的地下赌场等候，果然没多久，胖子Roman便晃晃悠悠的走了出来。



攻略：此任务非常简单，只要将Roman送到指定地点就能完成任务。在任务过程中，Roman会跳车逃跑。此时只要开车轻轻撞他下或者下车给他两拳，这个胆小的胖子就会乖乖上车了。



绑架Roman的任务与Niko只身救兄的任务正好对应。前作中Roman莫名奇妙被绑架原来是Johnny所为，不过此时两人都不知道这层关系，否则博物馆见面时就不会这么太平了。

Collector's Item

任务失败条件

1、任务开始前触发战斗

剧情：上次那批钻石的事终于有了新的消息。Ray Boccino打电话来，让Johnny去Libertonian博物馆进行交易，并告诉Johnny这次他叫了Niko来帮忙。驱车来到指定地点，发现买家早已在博物馆内等候。先去南门接Niko，随后两人一同来到二层准备交易。



原本十分顺利的交易被突然杀出的Luis给打断了，混乱中Johnny心生贪念，抱着钱就往外跑，而Niko则被商人的保镖堵在了另一头。



攻略：此关与前作任务一模一样，从二楼一路杀下去后，走之前进来的那个门。随后将堵在大门口的所有敌人全部干掉，甩开追击的警察，将钱送到指定地点即可完成任务。要注意的是，大门口的敌人数量很多，需要迅速解决，不然时间一长会引来大批警察，逃跑就会变得很麻烦。



剧情：自以为将所有目击者都灭口的Johnny打算瞒着Ray Boccino私吞这笔钱。为了安全他将钱交给了Jim，并叮嘱其小心行事。



Johnny送钱的地点是不是很眼熟？没错这就是Niko后来追杀机车帮得地方。而后来Jim的死，或许和Niko脱不了干系。

Was it Worth it?

剧情：自以为天衣无缝的Johnny来到餐馆找Ray，可他哪知Niko也成功逃出。知道事情经过的Ray抓住了Jim，严刑拷打他逼其说出交易款的下落。而自动送上门的Johnny也被Ray抓了起来。

地下室内，Ray正准备好好收拾Johnny，但机警的Jim一早就有准备，他用小刀割断了绳子，趁众人不注意时，抓住了Ray的手下。盛怒的Ray警告两人不会轻易放过他们，但Jim还是割断了Ray手下的脖子。获救后的Johnny打算去找Ashley商量对策，而Jim则负责找车队成员帮忙。

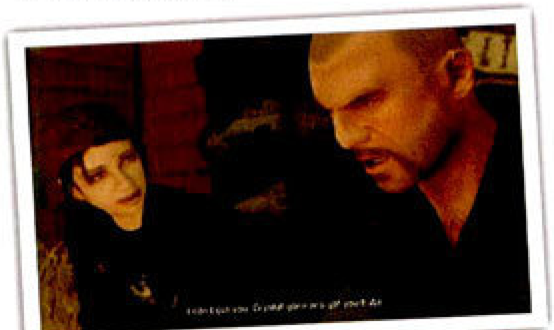
 攻略提示：游戏完成度100%后子弹上限将会移除。



攻略：刚跑处门不久就会有四辆满载敌人的轿车前来追杀。这群追杀者是游戏一来最难对付的敌人，不但身穿防弹衣，而且火力十分猛，如果身上有火箭筒，此时就不用吝啬了，直接朝对方轰过去吧。

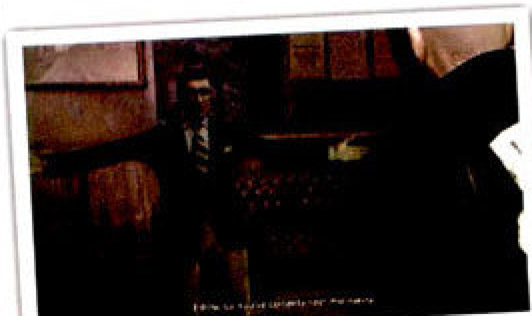


剧情：回到车队，Ashley正在门口等候着Johnny。她带来个不幸的消息——Jim被杀了。悲伤的Johnny有些怀疑自己的所作所为，而Ashley则建议Johnny去找Stubbs议员帮忙。



Get Lost

剧情：回到车队，发现“坦诚”的Stubbs议员居然亲自前来（看到穿衣服的议员还真不习惯）。一番聊天后Johnny才知道目前状况的严重性。虽然先前追杀机车帮的Ray已经陷入了派系纠纷问题中，不太会找Johnny麻烦了（没多久Ray就被Niko干掉了）。但在牢里的Billy反而成了一个麻烦。原来Billy打算将先前的毒品案子赖到Johnny和坐轮椅的Angus头上，自己则加入证人保护计画逃之夭夭。



得知这个消息后，Johnny痛下决心，找来仅存的车队成员，准备一起杀进监狱，把这个背信弃义的前老大给干掉。



攻略：来到监狱门口，Johnny打电话叫来机车帮所有的兄弟，在这场战斗开始前，Terry会把他的军火车开来，玩家可以免费使用车上的所有武器（包括榴弹抢等所有出现过的武器都有，知道为啥之前说不要吝啬弹药了吧）。



炸开监狱大门后，机车帮的兄弟们一拥而入。此战难度并不高，装备着榴弹炮火箭筒的玩家，面对小小的狱警简直成了屠夫。不用犹豫，带着手下一路杀进去即可。





剧情：一路冲到广场后，寡不敌众的狱警叫来了援兵，两架武装直升机满载这特警从天而降，先前躲在建筑内的狱警见此也蜂拥而出。

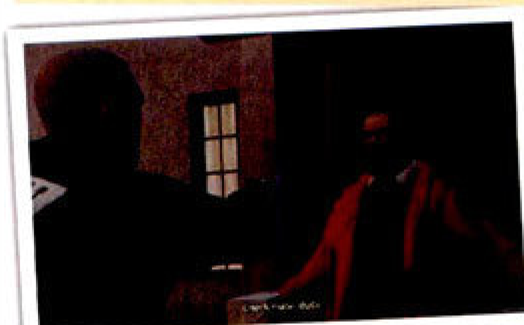
有特警的加入对方火力的确猛了不少，此时可以先用狙击枪干掉塔台和桥上的警察，再利用手雷或土质炸弹干掉躲在掩体后的特警。只要先前带足装备，此关可以说是毫无难度。





剧情：面对Johnny的质问Billy依旧嚣张无比。趁着Johnny迟疑之际Billy拿起匕首刺了上来。退无可退的Johnny开枪射杀了这位跟随多年的老大……

之后只要驾车带着同伴冲出监狱，回到大本营即可。途中会有少量警察干扰，不过不会造成太大伤害。



剧情：回到已经残破不堪的大本营，剩下的四位成员：Johnny、Terry、Clay以及轮椅上的Angus心中只剩下绝望。众人决定之后，一把火将烧掉了曾经的家，“The Lost”从此灰飞烟灭……

全文完





攻略提示：中期可以打电话叫Clay和Terry来火力支援，他们的能力会随着出任务的次数而提升。

JUST CAUSE 2™

南岛帕奈大冒险

正当防卫2全支线攻略

虽然主线任务结束了，但这个广袤的群岛帕奈依旧等着主角去探索。通关后进入的是MERCENARY MODE，这里没有主线任务了，但你依旧能在岛屿上制造混乱值。进入PDA后右下已经不会显示触发任务所需的混乱值了，而是你的游戏完成度。完成所有未完成的任务，同时将所有可探索据点的完成度也达到100%，这就是你在这个模式中的最终目标。这次的攻略中本人会把所有三大势力的50多个支线任务给大家介绍一下（不包括扩张任务）。而每个据点的探索和破坏就要靠你自己了。毕竟自己寻找收集品和破坏地点才是游戏的最大乐趣啊。

黄色势力尤拉斯

游戏中有三大势力，黄色图标的势力名为尤拉斯（Ulars），他们的组织类似宗教组织，不过却有自己的目的和出发点。这里的领袖是大胡子Srilrawan。

Siphoning Gas

前往三个地点窃取资料，按照地图指示前往就可。清光敌人后找到电脑，按E破解后停留在电脑边一段时间就可。



Fry me to the moon

这个任务比较难。首先你根据提示坐车来到宇航中心，然后要去破坏分散在这里的三个火箭，防止它被发射出去攻击。三个火箭的距离都比较远，要熟练运用钩索的能力。到达火箭支架后可选择用钩索勾火箭来直接上去也可以从旁边的支架楼梯上去。在顶端可看到火箭核心，清光杂兵后拾取旁边的C4后挂在核心上几个就可以搞定火箭了。然后会出现提示，敌人采取了措施，所以你要在接下来10分钟内解决剩余的两颗火箭。

好不容易搞定后又传来报告，对方竟然秘密地隐藏了一颗火箭，并即将发射。你需要根据提示来到绿色点处，抢夺战斗机，然后在火箭升空后将其击落，十分考验你的技术。

Stranded

这次的目标在远处的岛屿上，乘坐飞机前往，但靠近时被击落了。见到了帮手派洛特（pilot），告诉他自己是为了拿取这里的货物而来，不过这里由于电塔的存在所以你出不去。然后两人乘车来到了电塔的所在地，你要破坏这里的塔，然后才能将货物运送出去。

首先要你切断两座塔的联系，利用钩索上到两个塔的高处进行骇客就可。关闭了两座塔后就轮到中间的那个巨大的电塔了，中间有挺粗的链接电缆，利用钩索可直接过去。然后依旧是上到塔顶的艰辛路程，这里的日本兵虽然不够强悍，但这里道路开阔，各处都可能会飘来子弹。寻找掩护也是比较重要的。在最顶部就能找到发动机并摧毁了。

赶紧逃离后巨大的电塔也爆炸了，回到派洛特处他已经为你准备好了货物。之后就是要将这些货物平安运回去了。途中会遇到战斗，但想必大家已经很熟练了。不过这里要注意千万不能将车上的货物甩出一半以上，不然直接Game Over。



Mercenaires Must Die

追捕任务，根据地图提示来到目标营地。进入前就会被敌人发现，然后就可以看到所要狙击的目标了，这里敌人多火力很猛，而比较麻烦的是掩体也十分多。想要干掉对方并不是很容易。

Ricos Day in Count

暗杀任务，这次的对象一点武装都没有，很容易搞定。觉得对方逃的快的话用钩索拉回来就可以了。

Above the Law

目标在一个黄色大厦的顶部，你要赶去那里。然后要守护目标，启动楼顶的武装直升机来抵御远处飞来的飞机，一定时间后任务完成。



Pulling a Jeremy

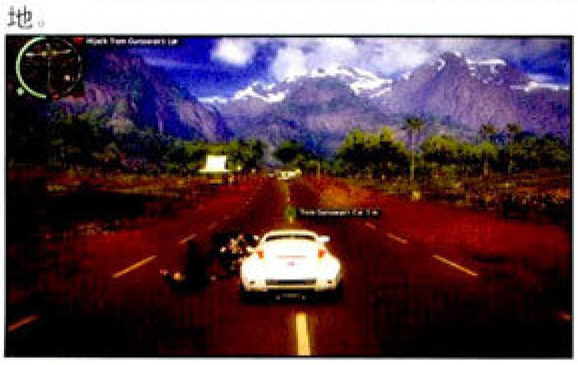
去见大胡子的政府线人，报上暗号后坐车将其带到安全地点。途中的拦截部队十分多，而那个线人又十分固执，会死活坐最初那辆车的炮台……好在到安全地点的道路是条直线，强行突破就好。

Holy Smoke

秘密基地被泄露给了政府，大胡子希望主角过去看看有没有被占领。抵达后发现政府在这里还有一个能源装置没有搬走，大胡子叫你保住这个装置不被破坏。

Taking Candy From a Millionaire

大胡子的个人爱好是玩赛车，希望主角帮他从Millionaire那里搞一辆完美的赛车……乘上旁边的摩托抢到车后运到目的地。

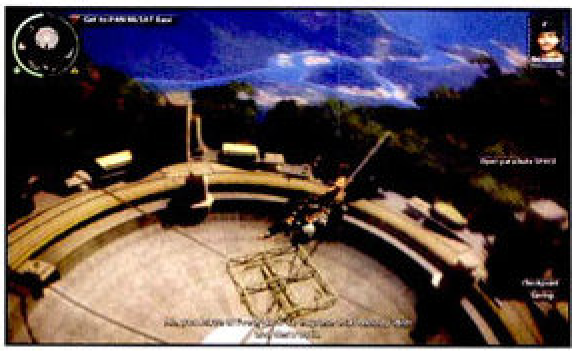


Shakedown

摧毁三个目标车辆，任务开始后乘摩托车一下就可追到。夺下车辆后怎么摧毁就随你了。

Taking Care of the Dishes

两个任务，摧毁基地和杀掉叛徒。根据提示来到通讯基地，抵达后会叫你启动这里的控制装置。干掉门口的守卫后进入内部启动装置，这个时候会出来大量增援，三辆装甲车在门口狙击你。你的暗杀目标也会出现，他会逃跑，下手一定要快。然后会提示你去第二个控制装置，同时直升机来袭。夺下后飞往那里。启动了装置后就要去摧毁中间的加农炮了。要先上到两边的高塔，然后顺着绳索来到中间的巨大炮口处。然后就火力全开吧，炸掉目标就完成这个任务了。



Bridging New Contacts

来到目标大桥，发现同伴正在遭受警察的围攻。解救他后开车带他到指定地点。

One Deadly Sin

又是暗杀任务，上到右边的高架道路就可看到目标。跳到附近的车上后向他的车上扔个C4并引爆就解决了。

Be Quick or He be Dead

乘坐快艇来到目的地。进入基地后找到关押目标的地方，然后按E破解门。接着等待信息下载，期间要守护好大门。下载完毕后任务完成了。

Save the Forest

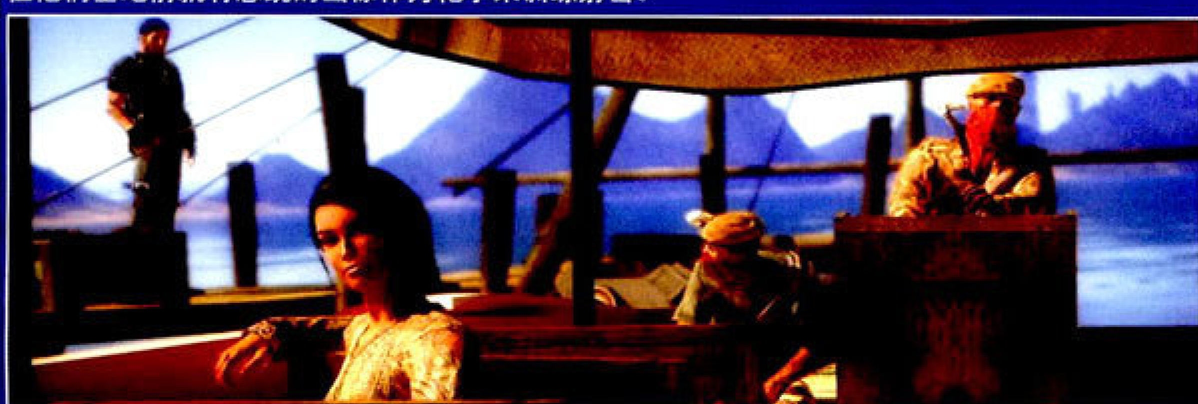
防止政府军烧毁森林。先来到目标地点，按ALT登场车顶跟随车队。在进入基地后你要根据提示摧毁三个发射装置。接着对方的头目会乘坐装甲车出现，将他干掉吧。

Fender Bender

貌似大胡子对某人能在赛车上赢他十分不爽，所以要主角把那家伙的车全给毁了。来到基地，会出现三个赛车点的提示，将赛车都炸掉就可。每个赛车点都会有个手榴弹兵守住，在车辆附近干掉他后他身上掉下的手榴弹自会炸掉赛车。

红色势力利帕斯

红色的图标的势力是反抗军利帕斯（Reapers）。他们的年轻女领袖的目的就是干掉总统，在他们基地前就有总统的画像作为靶子来训练射击。



Ups and Drown

拿上给的冲锋枪后乘坐摩托车来到指定地点。这里就是总统所设置的导弹基地，防守十分强。一路杀入发射装置内部，在地底设置破解电脑并让装置爆破。然后要赶紧脱离这里，用钩索到达上层后会发现敌人的直升机增援，找个视角好点的地方就可直接上到直升机上离开地底基地了。

Political Debate

这次叫你去将一个名为Teng的人带来给她，据说对方十分厉害，正好测试主角的能力。这次的目标是移动的，且不能让其距离你过远。直走后从墙上跳下去，不一会就能看到这次的目标了。钩索过去用QTE解决驾驶员后就成功俘虏了Teng了。然后就是将车平安开到指定的地点，在地图上设置个焦点后按照提示前进就可，途中的路障直冲就好。

Taming the Beast

这次是帮他们偷装甲车……来到目标基地内就可以找到装甲车。由于装甲车火力很猛，大摇大摆开到目的地就可。途中的敌兵全部轰杀。

Can I get a Witness

女首领要你帮忙找一个叫Witness的人。先来到指定位置寻找GPS下载点，不过这里入口却被锁住了。需要找到负责人的钥匙卡。杀戮一番后女首领会帮你锁定负责人，杀掉后就可以开门进入了。干掉里面的自动机枪和追进来的士兵，等下载完毕后吊在直升机上离开。根据GPS的数据找到了Witness的路线，然后跳车截击吧。侵占了他的车后送到指定地点就可。

Driving Miss Stacey

保护队伍里一个干部的老婆。先找到紫红色的车，然后到目的地接干部老婆，接着送到指定地点就可以了。

The Broader Scope

暗杀任务，带上起始地点给的狙击枪来到狙击点。这里要先消灭三个杂兵，然后把警戒度消除后，靠近暗杀对象的所在地。然后他会开始逃跑，你要在他跑入厂房的这段时间内在远距离把他狙掉。

Black Gold

摧毁总统的油井，乘坐附近的战斗机前往海上吧。油井的爆破点都在底部。

Hell on Wheels

暗杀者在反抗军的车队里安放了炸弹。主角要乘车前往车队处，然后登上三辆被安放了炸弹的车。用左ALT站上车后按方向移动到车尾，然后按E解除所有的炸弹。

Death from Above

摧毁基地，接好任务后拿到爆裂枪再乘上直升机。来到基地后摧毁这里的四架战斗机就可以了。

Helicopter Hangaround

政府军发现了革命军的基地，并准备派出空军对其进行破坏。建议你先将附近的警车之类爆破，引来武装直升机，抢下后前往机场。然后顺势将三个政府军派出的飞机干掉。

Chemical Heist

政府竟然准备投放化学武器，不过这也是个将这项技术夺取过来的好机会。乘坐直升机来到化学工厂，先在两个实验室内取得样品，要炸开屋顶。然后携带第三个样品的科学家会出现并逃跑，夺取过来后乘飞机往回赶。这里的屋顶上有个武装直升机，被击毁的话只能从黑市那里买一个了。在离开山顶的时候天气会变热，样品会爆炸。要在限定时间内将样品送到指定地点。

The Setup

女首领要你去偷取一辆政府军飞机然后袭击另外的基地，这样军队内部便会引发矛盾。在目标基地偷取了战斗机后到远处的基地摧毁一样东西就可以了。

Checking the Menu

夺取食物补给车，然后运送到指定地点。记住途中不要将车上的货物给甩出来。



Clear Skies

来到山顶的基地，找到目标电脑进行破解就可。

Jumping Parole

从桥边往下跳就能见到关押解救目标的车辆，飞跃上车并夺下。然后将车开到指定地点。

Slippin' and Sliding

根据绿色的提示找到线人，然后上车带他到指定的地点。接着根据提示进行摧毁就可以了。

I Want to Break Free

失踪多时的同伴终于找到了，不过被关押在基地里。坐游艇靠近关押点，然后找到关押他的集装箱。朝顶部扔手榴弹然后可将他救出，再带到指定就可。



蓝色势力劳切斯

蓝色势力名叫劳切斯（Roaches），他们的首领是一个叫Razman的商人。他拥有强大的控制欲望，垄断都市等地的商务活动。不过由于政府经常干涉他，所以也十分讨厌政府。



The Red or The Blue One?

恐怖分子策划摧毁这里，好让Razman的生意毁于一旦。主角必须找出并拆掉所有的炸弹。只要赶到炸弹处按E拆除就可。不过这个任务有时间限制，你移动时要迅速，要一路利用钩索来快速移动。最后一个炸弹在大厦楼顶。

Paparazzi Pursuit

这次的歼灭对象是一个经常拍Razman恶行照片的人，叫Paparazzi。主要还是看你公路追逐的技术，追上后干掉他取得相片，然后扔到指定的垃圾桶就可。

Airport Troubles

他手下的黑客小伙竟然背着他和政府达成了协议，并带走了一些源代码。好在知道那个小伙子现在要去韩国，所以就拜托主角了。杀了保镖找到代码后找到小伙子乘的飞机并逃离这里就可。

Nothing to Declare

目标在你接近后会乘坐直升机逃走，不过停机坪上还有一架武装直升机。赶紧乘上后追赶并击落对方就可。

Smugglers do Run

赛艇竞速，追击过程中不断开枪就可将两个对手轻松干掉。

Breaking and Entering

这次要主角去抢夺数据。十分简单的任务，不过要注意有时间限制。

Keeping the Flow

骑上摩托车来到目标地点，干掉守卫后拆除四个炸弹。

Mile High Club

这次的任务目的地就是那个一直在天上盘旋的飞艇，任务起始点旁就有一个停机坪。乘上直升机赶往那里吧，这里是一个空中的俱乐部。阻挡你的敌人大都躲在吧台后面。首先你要破解三台电脑，每次破解后都会有敌人刷新。然后去下方的甲板，清掉敌人后破解中央电脑，然后打击两个支柱让下盘脱落并爆炸。最后就是不要忘记打开降落伞了。这里不大容易来，不过破坏物和升级物品很容易收集全，不要错过。





An officer and a Hitman

商人的一个手下被杀了，所以派你去干掉对方的一个目标来复仇。潜入院子后干掉四个对空炮塔，正门就会出现拿着火箭筒的暗杀目标了。

River Runs Red

来到河边的船上，然后按方向进入炮台。之后会有两架直升机和游艇袭来，用炮台干掉他们后会来到水门处。你要出船去将水门的两个开关打开。然后继续登船，还会有追击而来的船和直升机。然后又会有水坝阻挡你，同时坝前全是水雷。你要找到一辆车，开进去撞掉水雷，接着就顺利完成任务了。



Head of State

他朋友“寿司”的店被政府封了，所以希望主角帮他解解气。先摧毁总统的雕像，然后用钩索将塑像的托链在车上带到他朋友的公寓那里。

Information Highway

夺取资料的任务，骑摩托车根据画面提示追击带有资料的车辆。夺下车辆后将车开到指定地点就可。

Stop the Press

他被一个手下欺骗了，所以主角得去解决他。乘船找到那个家伙并击毁他的船只吧。

Offensive Action

这里的武装基地让商人很头疼。根据指示摧毁基地里的5个油罐就完成任务了。

O Panay Redentor

乘上背后平台的直升机，来到指定的山顶。破坏石像后把头部链在直升机上并带回去。



关于物品的搜集

每个据点中的收集品都隐藏得十分巧妙。不过游戏中却有着提示，那就是左上小地图旁的图标。除了血量，警戒度和任务目标的提示外。小地图左上还有物品雷达，不过只有当收集品在一定范围内才会出现。同时你越靠近收集品，左上的雷达强度就会越高。而达到四格时你就可以看到画面中出现白色箭头，指引你去拿取这个收集品了。

而除了雷达外，还有个好方法。那就是乘坐直升机并低空飞行。你可很容易的看到地面上那些一闪一闪的收集品。除此之外一些非据点的场景用这个方法也很容易找到。不过缺点时建筑物内部的收集品从高空看下去是看不到的。



除了据点外游戏中的孤岛等地也是有收集品存在的

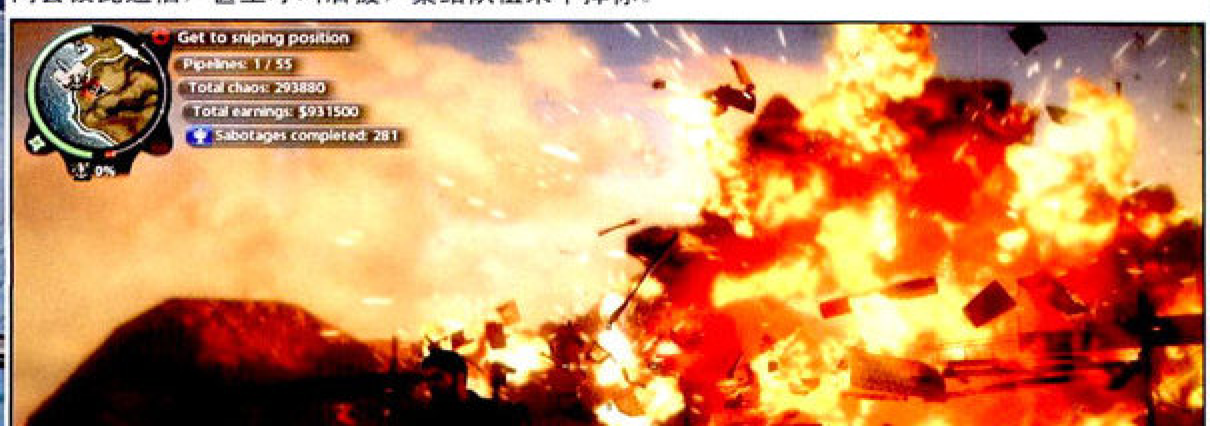


地图上的蓝色收集品也不要放过

关于警戒度

在探索据点的过程中，挡在你面前的最大阻碍莫过于那些警察了。当你摧毁了一个可获得混乱值的建筑后，就会提升警戒度，警察会蜂拥而至。而杀人和引发爆炸可以继续提升警界等级。虽然你是个盖世英雄，虽然你装备精良。但是本作中的警察可不是吃素的，他们对于玩家的行为将会有智能化的反应，他们会根据周围的环境采用富有战术性的进攻。比如当你躲避在掩体后攻击时一些警察会从掩体另一边绕到你身后。当你使用车辆逃跑时，他们会在大路上开车堵截你。当你抢下一架直升飞机准备轰炸时，空中会立刻出现直升机支援，而地上的对空炮塔也会立刻对你发动攻击。所以这种时候必须要掌握的技能就是逃跑了。

要避开警察的攻击就要将警戒度给降下来。消除警戒度的最好方法是离开你的闹事区域，同时不要往大路上跑，往山头或是密林里跑。地图上会出现警车和直升机的标志，也要绕开。等警戒度变橙色并慢慢消除就好。有些时候会有追击你的单个士兵，要赶紧干掉。否则敌人之间会彼此通信，甚至呼叫后援，集结队伍来干掉你。



每次引起爆破都会引来大量的警察。



DRAGON AGE ORIGINS 龙腾世纪

起源地图中文索引攻略 下

（接五月上期）

The Dead Trenches

A. 在这里遇到矮人的死亡军团，帮助他们一起对抗darkspawn，桥的对面还有大批敌人，先把过来的解决掉。阻力太大可以退回矮人军团后面让他们帮你顶。

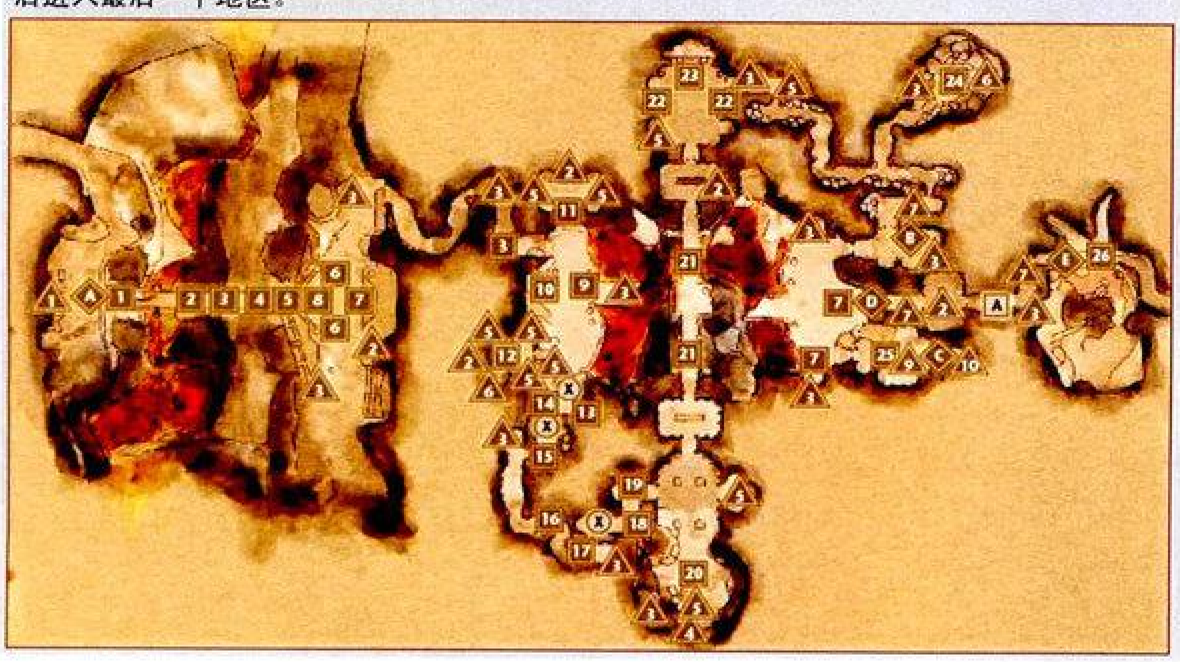
B. 又见到一个神志错乱的女矮人Hespith，她模模糊糊透露出Branka做过一些非常可怕的事，但是没等你细问她就跑了。

C. 在祭坛上找到死亡军团的套件，还有一把钥匙。

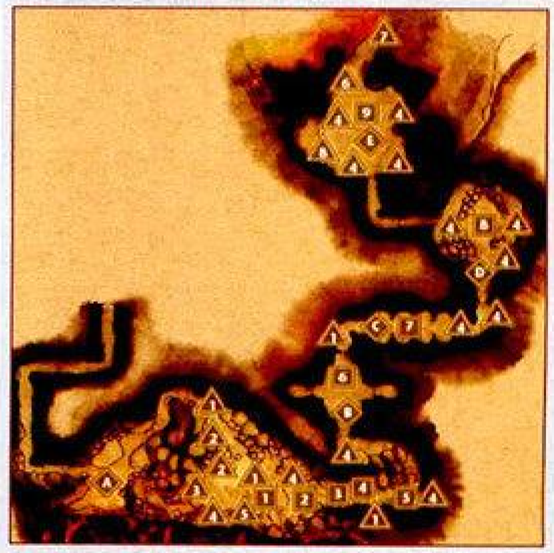
D. 用刚才在祭坛上找到的钥匙打开这里锁着的门继续前进。

E. 在听罢一段恐怖的叙述后见到了血母，原来是Branka的固执招来的灾祸，而她本身却不管队伍死活只身去寻找神砧。血母不会移动，所以你可以尽管放范围杀伤的法术。她会喷吐和使用触手，当心那些触手才是真正的威胁，随时注意，让法师远离它们。注意战斗中她还会召唤许多darkspawn来围攻你，一定要随时清理，不然会被淹死。

杀死血母后地道会崩塌，入口被堵死，所以在进入这里战斗前一定作好充分准备。战斗结束后进入最后一个地区。



虚空神砧



A. 终于遇到了Branka，还没有来得及质问她，她就说出神器就在附近，然后便先走一步了。

B. 这里有四尊魔像会挡住你的去路，加上它们会打开毒气阀。让一个队友抢险关掉四个阀门，然后退回入口与它们战斗，这样就让它们不会再顺手又把阀门打开了。

C. 这里魔像在两边成对出现，不过要等你走到中间时才会激活。小心房间里还有其他陷阱。

D. 在房间中央有一个灵炉，它会不断召唤失落的灵魂向你攻击。每击败一个灵魂，相应的灵砧就会激活，这时需要赶紧让队友去触碰它，这样就能把能量反射回炉里。等到四面都反射回两次，就能把炉子毁掉。

E. 在尽头见到了神砧的创造者Caridin，他看起来像一尊魔像，但是却是个矮人。Caridin告诉了你神砧和魔像的秘密，原来魔像就是用矮人的肉身作为材料铸造而成，每一尊魔像都意味着一个矮人的牺牲。他已经不愿意再看到这种惨无人道的仪式，要求你帮助他毁灭神砧。而这时Branka出现在你们面前，顽固地要夺回神砧。这里你必须选择帮助Caridin或Branka，根据你的选择将决定最终决战时你的盟友。

谈话完毕，双方开展，不管哪方是敌人都有魔像助战，避开对方boss的锋芒，

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

将魔像先解决掉，油腻术或地震都能有效拉开敌我距离，让法师和弓箭手靠边不要被近身攻击。你的肉盾会比较吃力，可以有效利用附近的魔矿，一方面迅速恢复体力和魔法，另一方面不给敌方boss补给。

如果你帮助Caridin，战斗结束后他会最后给你打造一顶皇冠，让你赠与未来的矮人国王；在毁灭了这不祥的神砧后，他跳下深渊了结此生。

如果你帮助Branka，她同样会帮你打造皇冠，并且答应铸造魔像军团给你支援。

返回Orzammar，在议会大厅你你把经历的一切告诉议员，并将皇冠授予你支持的一方（可以是任意一方，但有个bug，如果不是之前支持的人这个任务会一直处于未完成状态，对游戏进程没有影响）。如果你给了Bhelen他会立即下令处死Harrowmont。如果你授予Harrowmont那Bhelen会当场叛乱，你必须杀死他。新的国王既已继位，很自然答应了你联盟的要求。

关于盟军的选择：

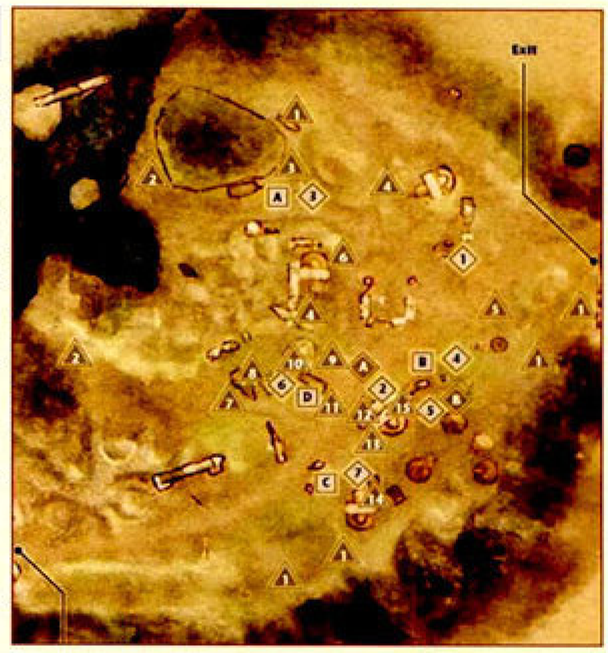
1. 矮人：帮助Caridin毁灭虚空神砧。矮人拥有绝佳的防御，但缺乏远程攻击手段。
2. 魔像：帮助Branka夺回虚空神砧。魔像不但近身战破坏力强大，还具有远程攻击手段，另外生命很高。





第六章 Nature of the Beast

Dalish营地

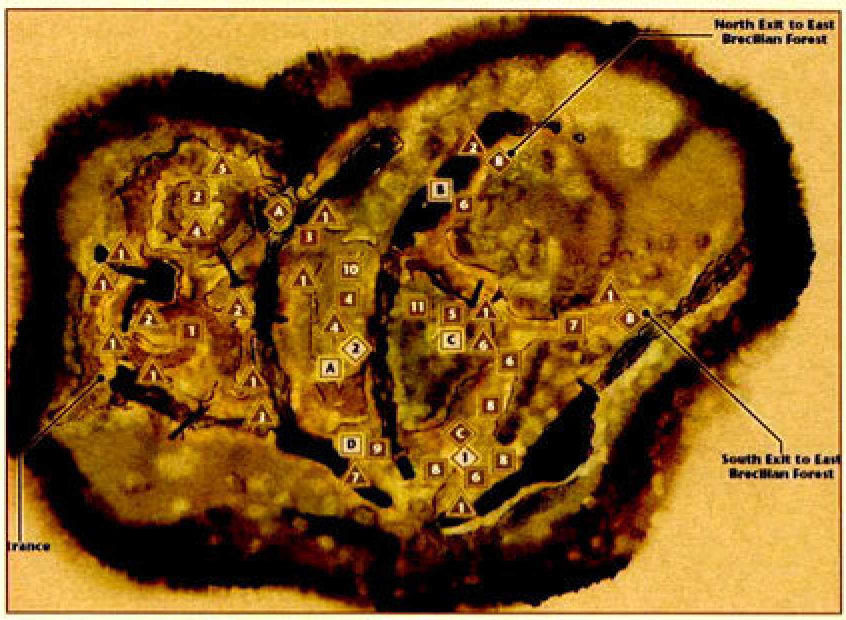


A. 进入营地守卫就把你拦下了，出示灰卫士的契约，精灵把你带到了他们守护者的面前。守护者Zathrian似乎保存着古代精灵的智慧，用先祖的秘法他活了数个世纪。但是眼下狼人威胁着他的人民，营地已经面临灭绝，他并非不愿伸出援手，但要你先帮他解决眼下的困难。他告诉你狼人的首领名叫凋死之牙（Witherfang），他要你取来它的心脏，但愿这样能解除这场诅咒。

B. 你可以向Sarel打听一些关于狼人的消息，但他先让你们和精灵的孩子们坐在一起，然后把精灵族民悲惨的历史歌唱了出来。

营地里你还可以接到许多支线，在此略过，准备好以后从东边的出口进入森林。

Recilian森林西侧



A. 一名叫迅步者（Swiftrunner）的狼人带着几个手下拦住了你的去路，你没料到狼人居然也能交谈；不过对方对交涉看来并不感兴趣，坚持要你离开森林，回去告诉精灵任务失败，你自然不能同意，狼人立马就跟你动手，把他们打败后对方恨恨而去。

B. 见过迅步者后有两条路可走，或至C处拜访大橡树，或从此进入森林东部。

C. 在这里见到大橡树，如果你决定帮助它，它会要你取回被盗走的橡树籽。从疯隐士那里取回后他换给你一根魔法树枝。

如果你帮助疯隐士，就要与它开战了，它能用树根不断杀伤力强，而且能缠住你的队伍，集中攻击以最快速度把它解决；另外记住它是草木，所以火系法术对它有相当的威慑力。

Brecilian森林东侧

A. 进入此处不久见到一个快变成狼人的精灵Danyla，她要你回去告诉她丈夫自己已经不在人世，并要你赶紧结束她的生命。不管出于安全的考虑还是人道主义你都应该在她失去理智前帮她走完最后一程，她临死前把自己的红色围巾交给你让你带给她的丈夫。

B. 在这里遇到疯隐士。如果你一定要抢回橡树籽，就不用听他的警告到树桩里掏，他就会攻击你。他是一个法师，用对付法师的战术解决掉他。

其实这里不一定非要动手，你可以跟他以物易物。他会接受以下物品：Athras的项链、Cammen送你的书、Danyla的红围巾、Deygan身上的靴子、Varathorn给你做的项链或铁皮木腰带，Lanaya的歌集。

当然你也可以帮助他，他会要你去烧了大橡树，解决掉以后他告诉你要骗过森林需要伪装，他要你带给他一张狼人皮，敌人身上能找到很多，随便给他一张，他会帮你在上面施法。

C. 这里有一重迷雾挡住了你的去路，森林西部的大橡树或这里的疯隐士都能帮到你，拿到魔法树枝或附魔的狼人皮衣都能通过这里。

D. 又遇到了迅步者，他无论如何都不肯让你再前进一步，说不通只好打，再次落败，眼看你就要结果了他，一头白色的狼冲了出来救下了他的命。

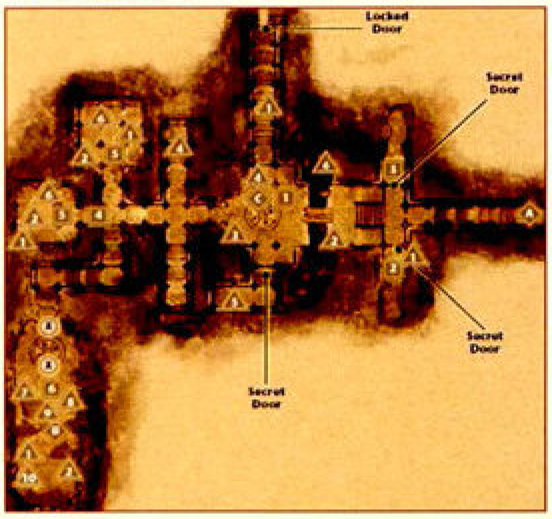
E. 在遗迹前见到了守门的狼人，还没开打对方就跑进遗迹里通知同伴去了，看来他们也知道你的厉害了。

精灵遗迹上层

A. 进入第一间房间，两边有两道密门，打开其中一道另外一道也会打开，后面有一些亡灵。

B. 特别小心这里有两处陷阱，而且发现解除，当你走到中间的时候一条龙会跳下来攻击你。你可以让一个队员出去触发陷阱，然后把龙引到狭窄的地方解决。它只是名字叫龙而已，如果觉得有困难，可以把你的肉盾的火抗堆高上去顶。

C. 见过森林女士以后从北边锁住的门出来到这里见到Zathrian。与他谈话结束剧情，具体见下。



精灵遗迹下层

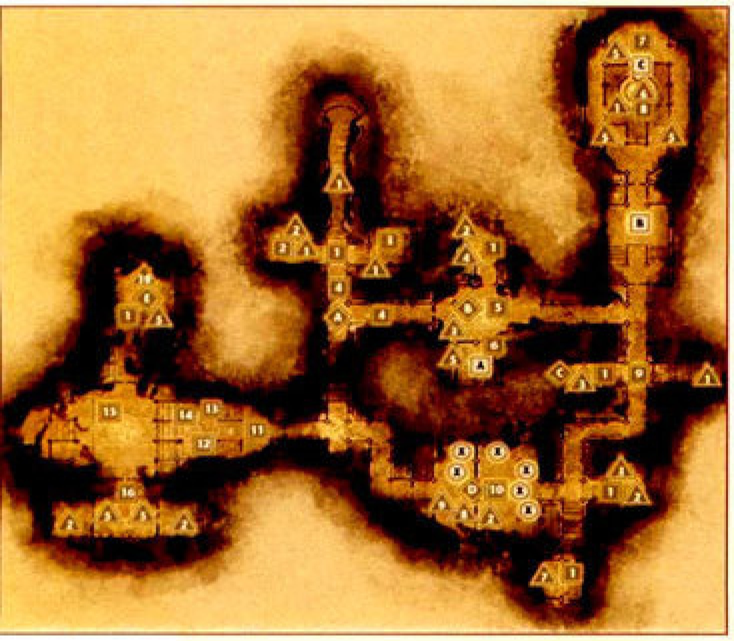
A. 这里会有蛛丝缠住你，然后两边各杀出一队蜘蛛，小心不要被夹击。

B. 见到一个男孩的鬼影在找妈妈，但他一点也听不到你的呼唤，跟过去以后遭遇一帮骷髅，小心不要给围住，利用地形防守反击。

C. 调查这里的法匣，同意帮助囚禁在里面的灵魂，拿着宝石放到旁边的祭坛上，选择接受他的记忆，就可以拿到秘武士的转职。

D. 这里房间里有很多陷阱，对面又有很多弓箭手，不要贸然冲入，把敌人引到走廊这边解决。

E. 在尽头寻找一个水池，通往狼人的巢穴。



第七章 The Landsmeet

当你召集了所有的四支盟军，来到Redcliffe城堡见Eamon，他会带你们一行人前往Denerim参加贵族议会。在Denerim他的府邸一层正与Eamon谈话，突然Anora王后的侍女Erlina慌忙跑来，说王后被Howe关押在他的宅内，求你前去解救，接到营救王后的主线任务。如果Zevran还在你队伍里，半路上会杀出Antivan Crows，根据你们的关系，Zevran会选择帮助你叛变或袖手旁观。

Denerim伯爵府：外围

A. 从南部进入后花园，准备好这将是场很长的任务，如果有什么东西建议先去市场购买。

B. 看到一大群人因为工资拖欠问题堵在门口，Erlina建议你潜进府邸内。往西走绕过内墙躲开守卫（如果是城市精灵在第一个转角处的石堆里有东西）。如果惊动了警卫也没有关系，杀了他们就行，里面的警卫不会发觉的。

C. 来到后门，Erlina让你躲好，她去引开警卫，等警卫离开后进入。



Denerim伯爵府：内部



A. 穿上Erlina给你的伪装可以避开守卫。如果没有伪装，在厨房里厨子会报警，此后只能一路战斗了。

B. 走道两边都是警卫，如果还穿着伪装可以大摇大摆走过去，但是注意不要和守卫队长交谈，他会认出你不是他们的人。如果要战斗的话，退到走道南部的入口处，用范围法书轰击士兵。

C. 在这里找到王后，但是门被法术封印住了，必须首先除掉施展结界的法师。Erlina说法师可能和Howe在一起，建议你前往东边的大厅寻找。

D. 注意在方块10处的警卫会揭穿你的伪装。在Howe卧室南面锁住的小房间内有大量宝物，如果开锁技能不够以后可从他身上拿到钥匙。在卧室里拿到灰卫士的文件，拿着它去找Riordan，能在市场区一座仓库里取得游戏里最好的宝物。

E. 在此救出被拘押的灰卫士Riordan，他告诉你能在府邸下的地牢里找到Howe。

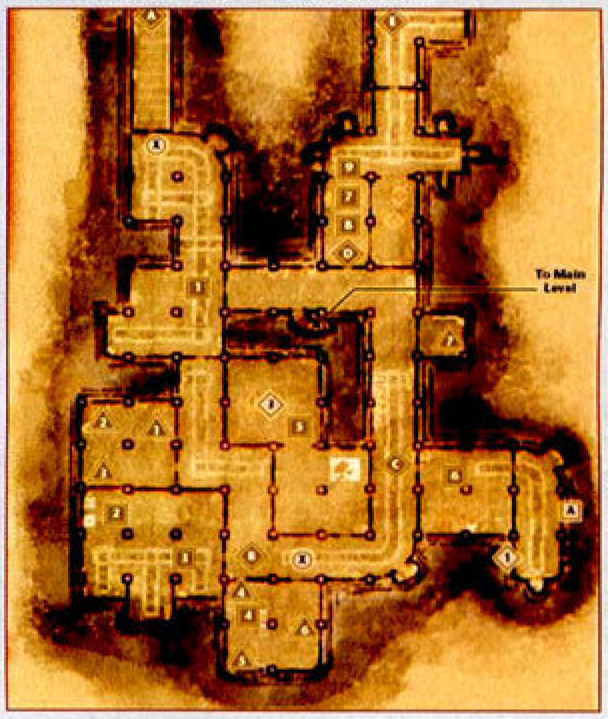
Denerim伯爵府：地牢

A. 进入地牢，注意这里你的伪装已经没有用了。楼梯尽头出门有陷阱，让盗贼先上。对面房间有射手，可以让肉盾冲上前肉搏，或用远程对攻。结束战斗后继续向南走。

B. 注意这里走道上有火陷阱，一旦触发火焰将吞噬整条过道。贴着南边的墙可以避开这些陷阱，进去后有大群法师和守卫。优先控制住法师，剩下就容易解决了。

C. 这里是地牢里的监狱，打败守卫后拿到钥匙解救出关押在里面的人。第一间里是Rexel，第二间里Soris。

D. 在这里找到Howe和他的法师。Howe血比较多但攻击不高，让肉盾上前挡住他，其他人把法师先解决掉。杀掉他以后记得在他身上拿钥匙，打开附近一扇之前锁着的门回到关押王后的房间。

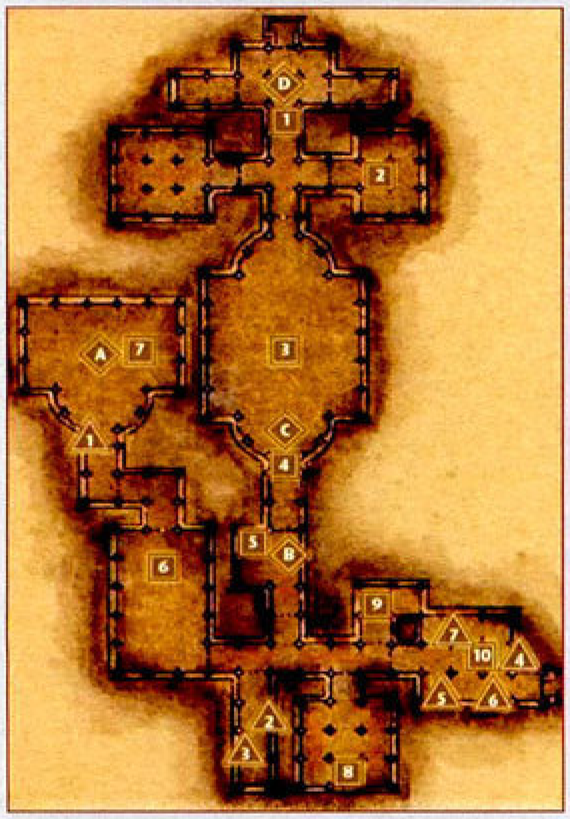


E. 在北方的监狱里见到纨绔公子Vaughan，说服技能够高可以诈他把钱掏给你。如果你放了他的话，记得要他的家族在此后的议会上支持你。

回到关押Anora的房间把她救出来，你们一行人刚逃到门口，没想被Cauthrien带领手下截住。这时你可以

1. 直接投降，触发Captured!任务，选择队友前往监狱营救你。
2. 让Anora替你解释，结果没想到她居然反咬一口，说是你劫持的她。Cauthrien立即率人向你攻击来。
3. 不用废话，直接开打。如果这里你被打败同1，会被抓走等待队友前来营救。

Drakon堡垒



如果刚才那仗里Alistair也在，你们两个会一同被抓进去，如果他当时不在，就会来营救你。

要逃出监狱，你可以选择自己出逃，或则选择两个队友前来营救你。如果自己出逃，路程为A至D，如果队友营救，则相反为D至A。如果自己出逃，会有以下几种方法走出牢房：

1. 如果开锁技能很高，可以直接撬开牢门。
2. 有说服技能可以诱惑守卫进来，如果是男性需要很高的说服技巧。
2.1. 之后如果力量高可以直接敲晕他。
2.2. 之后如果敏捷高可以溜出去。
2.3. 说服技能高可以诱惑他先脱去盔甲。
2.4. 什么都没有直接开打。
3. 骗他说附近有darkspawn入侵。
4. 装病引他进来。

出来后在门旁的箱子里拿回自己的装备，如果此时不拿，等堡垒时会自动回到你手里。

如果选择队友营救，一路进到最里面把自己解救出来，队伍汇合。

A. 消灭了一些守卫和警犬后进入储藏室。在此穿戴起监狱守卫的盔甲冒充他们的一员。在东面的储藏室里有两个警卫在打扫卫生，他们身上有通行密码。如果偷窃技能高可以把写有密码的纸条偷出来。和这里的主管说话，他会以为你是新报道人员，派你去执行一系列的任务。你可以借此机会逃出监狱，按以下步骤进行：

1. 与武器间的警卫谈话，告诉他你来接替他的工作。
2. 去储藏室让警卫跟你一同前去报道，需要一定的说服技巧。
3. 返回武器间拿兵器。
3.1. 有萃毒技巧可以给警卫制作一瓶酸液。
3.2. 说服技巧高可以说服警卫放下手里武器。
3.3. 说服技巧高可说服警卫出去巡视
3.4. 如果之前已经说服警卫出去，直接拿武器即可
4. 回去向长官报告
5. 报告长官已经准备好出去巡视

B. 如果你还穿这警卫的盔甲，还有密码的话，守卫会放你过去；不然只能开打了。

在第二道门这里说服守卫离开，如果没有成功的话，去发动大厅旁边的弩车，造成混乱，乘乱逃出去。

C. 如果有密码的话可以直接从正门出去，不然只能开打。有恋爱关系的队友会在此出现帮助你，如果之前你在主管的办公室里杀了他，这里战斗会相对容易一点。

如果等待队友前来营救，根据你选择的队友组合不同，会有不同的情节，他们会伪装成马戏团，或教会修女，建议可以带狗，假装是前来送警犬。如果没有骗过守卫就会开战，需要杀死这里的主管拿到钥匙解救自己。

返回府邸

回到Eamon府邸，与他和王后讨论贵族议会的事情。这里虽然不会决定最后结果，但是你可以口头上支持某一方当国王（或女王），包括Anora，Alistair，如果你是贵族也可以选择和他们两人之一结婚（根据性别决定），或劝说Anora和Alistair结婚。

随后王后告诉你最近精灵聚居区发生动乱，为了给议会的话语增加分量，她要你前去调查。

精灵聚居区

A. Anora说此次动乱可能与其父亲有关。根据你的出身或之前是否救下Soris，你能遇到他。在商店里的Alarith也能提供你一点线索。得知目前据说这里正流行瘟疫，所以被隔离开来。

B. 在人群里遇到Shianni，她告诉你所有据称已经得到治疗的精灵从未露面，一直被关在所谓的病房内，她怀疑其中有诈。

C. Shianni指点你从小巷来到护理所后面，这里只有一个守卫，轻松解决掉他，不想打也可以贿赂。如果你是精灵也可以谎称得了瘟疫进去。如果要从前门硬闯会非常困难。

进去后消灭掉里面的守卫，拿到桌子上的文件和钥匙，原来这里真的是在进行精灵奴隶交易。释放掉奴隶从正门出去，门口的守卫开始向你攻击，一场混战后回到Shianni，她将指引你去关押奴隶的公寓。

D. 在破烂公寓的一角见到一个重病的精灵，他告诉了被带走的精灵从没回来，而奴隶主就在里面的房间。前往最西侧的房间，从之前在护理所拿到的钥匙开门进去。

E. 房间里有一些守卫，你也可以试着说服，但是不会起作用。一半守卫会向你冲来，另一半在远处攻击你，你应该集中力量先解决一处。战斗过后休整一下，后面有更大一场战斗等着你。

在房间里见到Devera的人马，从她嘴里知道原来就是Loghain在背后支持的这场奴隶交易。如果说服技能够高，你可以说服她带你去见奴隶主Caladrius。如果在这里打开，敌人会从四面向你围攻，而Devera会到远处朝你进行远程攻击，当心她前面还埋有陷阱。如果有精通盾牌的人挡在前面，用远程和对面对攻。



解决后再往前还有三队敌人。终于见到Caladrius，他的商人本性暴露，想要和你做比交易。你可以有以下几种选择：

1. 塞个他一笔钱，拿到Loghain支持奴隶贸易的证据，他会带着钱和奴隶离开。
2. 威胁技巧非常高的话，能威胁他留下钱和证据，带这奴隶离开。
3. 说服技巧非常高的话，能让他免费给你证据，带着钱和奴隶离开。
4. 你也可以打开，胜利后Caladrius会求饶，并说他可以用血魔法提高你的能力。如果接受的话，会牺牲掉所有的精灵奴隶，得到钱、证据、和属性点。

得到证据后来到Valendrian的家，他会把Duncan留下的遗物送给你。如果是城市精灵，会得到母亲的遗物。结束完这里的事情后，回到Eamon府邸。

贵族议会

在皇宫门前又被Cauthrien拦下，此刻可以一雪前仇了，在她的尸体上拿到一柄上好的双手剑。你也可以说服她让你过去。

在议会上，根据你之前的作为（一些支线）和你的口才（对话选择），你能赢得或失去与会者的支持。会影响到最后成败的因素具体如下：

积极因素

1. 之前与Anora的谈话中坚决不移地支持她，只要你赢得了议会的支持，不必遵守协定。
2. 之前如果在营救王后的任务中在地牢里救出Oswyn（Sighard的儿子），在这里提到Howe虐待囚犯的事，Sighard会坚决站在你这边。
3. 如果之前在地牢里救出Irminric，并把他的戒指送给酒馆里的Alfstanna，你这里就有证据指出Loghain雇佣血法师意图毒杀Eamon。
4. 如果在地牢里救出Vaughan，他的家族会支持你。
5. 在同Loghain对质时，把话题集中在大灾难上，这需要一些说服技巧。
6. 说服技巧够高时，在对质之初就说背叛Ferelden的人不是你。
7. 说出Loghain在背后支持精灵区奴隶交易的事。

消极因素症

1. 不要提及Cailan的死，你没有证据，只有对你不利。
2. 开始时不要提及Alistair，太早把他抬出来只能显得你有司马昭之心。如果你希望他做国王，尽量晚一点说，而且需要比较高的说服技巧。
3. 此前在与Anora的谈话中不要说你会让Loghain付出生命的代价：那毕竟是人家的爹，那么说只会失去她的支持。
4. 如果你没有把Irminric的戒指给Alfstanna就不要提及Howe虐待囚犯的事，也不要提到毒杀Eamon的事情。

对质结束，各个势力会给出自己的投票。如果你赢了，Loghain会叛乱，他的人马会一拥而上和你混战。战斗时尽量先往后撤，不要伤及无辜。之后你可以选择和他单挑，你也可以让手下的队友替你出战。注意Loghain的血非常厚，攻击强，而且会使用眩晕。

终于把Loghain击败了，这时Riordan出来，提出了一条建议——让Loghain加入灰卫士，当然Alistair会激烈反对。这里你只能选择杀或收，如果让他加入，Alistair会当场退出。

根据你出身和选择，会有以下几种结局：

1. Alistair当国王：如果之前在Alistair个人剧情中让他硬起心肠，这里只要杀死Loghain即可。
2. Alistair与Anora结婚：如果你让Loghain活下来，除非Alistair性格已经改变，不然不可能出现。如果杀了Loghain，则Anora永远不可能和杀死父亲的凶手结婚。如果你是女性并且和Alistair有恋爱关系，需要非常高的说服技巧才能达成。
3. 与Alistair结婚：如果性格已经改变会相对容易一些。但是如果关系不好不可能出现，关系一般需要很高的说服技巧，在热恋之中只需要很低的说服技巧。
4. 与Alistair结婚当王后：必须是人类贵族女性，必须处死Loghain，但是如果没有恋爱关系，则不会出现结婚的选项，Alistair会自己当国王。
5. Anora当女王：不需要任何条件，垫底的选择。不说服Alistair即可。
6. 与Anora结婚当国王：必须是男性人类贵族，必须让Loghain活下来，或则由Alistair杀死Loghain（因为她不会跟死自己父亲的凶手结婚）。

终于最后一步政治上的障碍也解决了，你准备好迎来最终的决战。





第八章 The Final Onslaught

Redcliffe村

A. 此时的Redcliffe村已经成为一片废墟，在桥头遇见一名幸存者，他告诉你Redcliffe已经陷入darkspawn的围攻之中。说完话敌人就向你攻来。这个章节里你会遇到巨多的敌人，好在他们都是乌合之众，个体实力很弱，注意不要陷入包围即可。

B. 在村子中间有大量的亡灵和darkspawn可以让你多捞点经验和财物，不过这里不是必经之地，你可以直接去城堡。

C. 从此进入Redcliffe城堡。



Redcliffe城堡庭院

A. 这里有大批敌人，两边各有一个emissary。不要冲上前送死，用范围法术朝人多的地方轰，引敌人过来逐个解决，等emissary进入攻击范围全力攻击。

B. 解决完上一批敌人，立即会有一个食人魔出现，让肉盾上前顶住，法师不断加血。食人魔的抓击很厉害，建议被抓时将其击晕。

注意这里一旦进入城堡后游戏就进入最后的收尾阶段，所有之前未完成的支线将全部结束，也不能再进入世界地图，所以进去前确保没有遗漏。

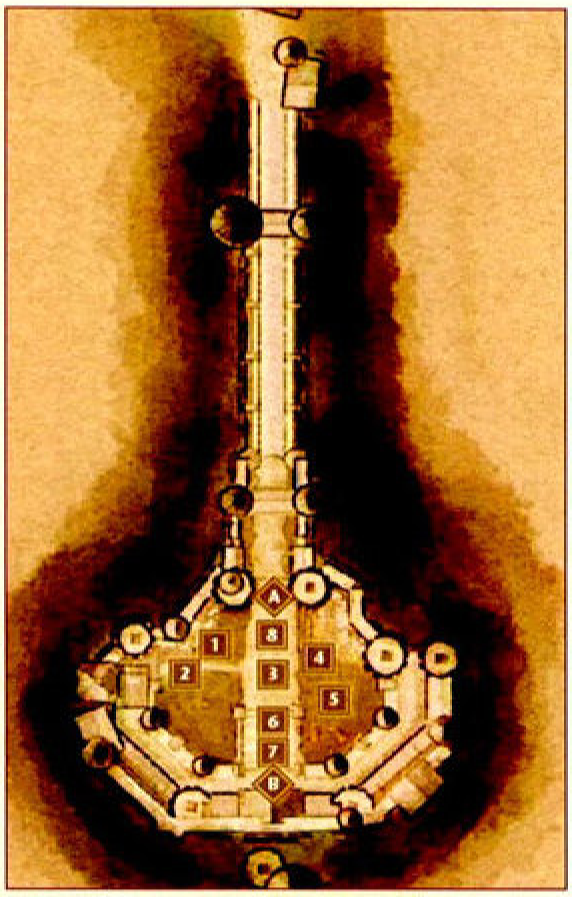
在城堡里Riordan和Eamon告诉你大恶魔已经带领无数的darkspawn开始向Denerim进攻，意图一举扫平整座城市，刻不容缓，你们第二天早上即将出发赶往前线与其决一雌雄。Riordan又把你叫到他的房间，将灰卫士最后的秘密告诉了你，原来为了彻底杀死大恶魔，必须由灰卫士完成最后的一击，但同时击杀大恶魔的灰卫士也会当场牺牲。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

听到了这个消息，你不禁有些犹豫。晚上Morrigan把你叫到她的房间，告诉你她母亲之所以派她随同你战斗因为她知道一个秘密的仪式，只要今晚和她上床并且让她怀孕，你在杀死大恶魔后，大恶魔的灵魂将转移到她肚内的孩子身上，而你则不必牺牲自己；至于这个孩子，她只说与上古的神祇有关，并且最终决战之后，她也将带着这个孩子远离尘世。

注意只有男性才能完成这个仪式，如果你是女性或则你拒绝Morrigan的要求，她会提出让Alistair或Loghain来完成这个仪式。如果仍然拒绝她的要求，她会立即离队，不会参加最终的决战。





城门



A. 进入战场，注意这里暂时只有你一个人应战，你的队友也会参战，但是你无法控制他们，小心照顾自己，在队友有困难时尽量帮助一下。

B. 清除完所有的敌人后，Riordan召集大伙进行战略布置，他希望把大恶魔引到Drakon堡垒上进行围攻，你需要登上堡垒顶端待命，而在这之前，你需要先消灭掉两支darkspawn的主力军，以防它们在决战时支援大恶魔。这里你需要挑选3名队友，在剩下的队友中你还需要指定一名作为指挥（注意分配，因为留下的小队虽然不面对最终boss，但之后也要进行战斗）。

之后你需要到市场和精灵聚居区进行清扫工作，两处没有顺序规定。在出了城门之后，你就可以使用之前募集到的盟军，每个场景同时只能召唤一次盟军，只有在其被完全消灭后才能召唤第二支。注意之前募集到的盟军是有数量限制的，一旦全部战败就不能再使用。但是无论何时你一定会有Redcliffe士兵帮助你战斗，但是他们的战斗力平平。关于矮人盟军，如果你之前说服死者军团的首领Kardol，那么在矮人军中偶尔会出现军团部队，这些单位是矮人中的精锐部队。





Denerim市场区

A. 从市场区的后面进入，在第一个转角处会遇见几个食人魔和两个emissary，觉得战斗有困难可以召唤盟军，推荐矮人、魔像、Redcliffe士兵或狼人。

B. 遇见食人魔用远程武器和法术先攻击，等它们过来时基本血也不多，或全力击杀，或用控场打持久战。后面的两个法师，如果不能迅速解决可以用各种抗魔技能消掉它们的魔法。

C. 在这里就是darkspawn的将领了，建议用控场定住它，把其他的敌人引过来先解决。在和将领战斗时还会有新的食人魔出来助战，迅速解决将领，拖得越久对你越是不利。



精灵聚居区

A. 从北部进入聚居区，敌人还未入侵，这里显得比较安静。

B. 在中部一个精灵告诉你敌人正在冲击南面的城门，让你赶快前往支援。这里可以先准备好盟军。

C. 在这里千万守好门，门后有大量敌人，利用城门的狭窄地带防止被围攻。让盟军先上，见到darkspawn将领出现后全力击杀。清理完敌人后和Shianni对话，她会送你一个很好的戒指。

与此同时，敌人大股部队也开始进攻，你控制先前留在城门的小队进行防御，战斗结束后，信使送来报告。



宫殿区



A. 刚进入宫殿区就见到Riordan与大恶魔的恶战，他成功的斩断了恶魔的一条翅膀逼他迫降在堡垒的顶层，但同时自己也掉落地面丧了性命，重任就留给了你们。

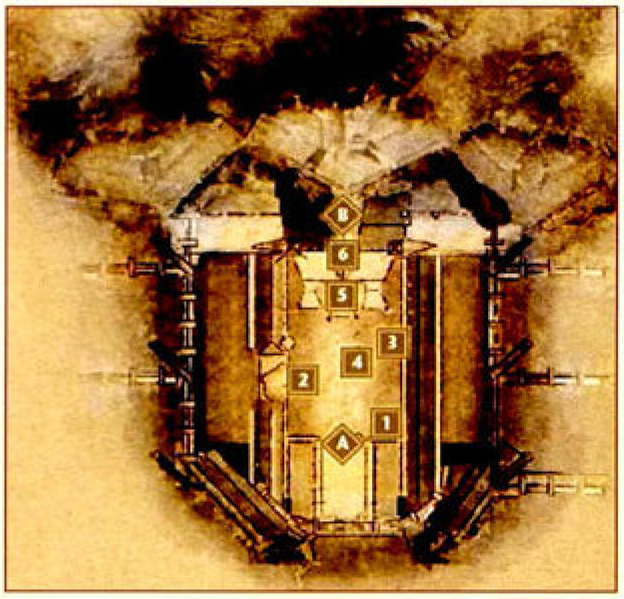
B. 上到第一层平台，这里有大量射手，建议用远程对攻。之后从北边或南边台阶上第二平台，上面有大量敌人，战斗会比较困难，建议召唤友军强攻，或用远程范围法术轰击，引敌人过来。

C. 在最上一层平台上有两个emissary领着大批敌军驻守。小心两边都有陷阱，踩到会大幅度降低你的移动速度。如果你还有盟军，让他们吸引敌人火力，你趁机攻击敌人法师。解决完敌人后进入堡垒。

Drakon堡垒外围

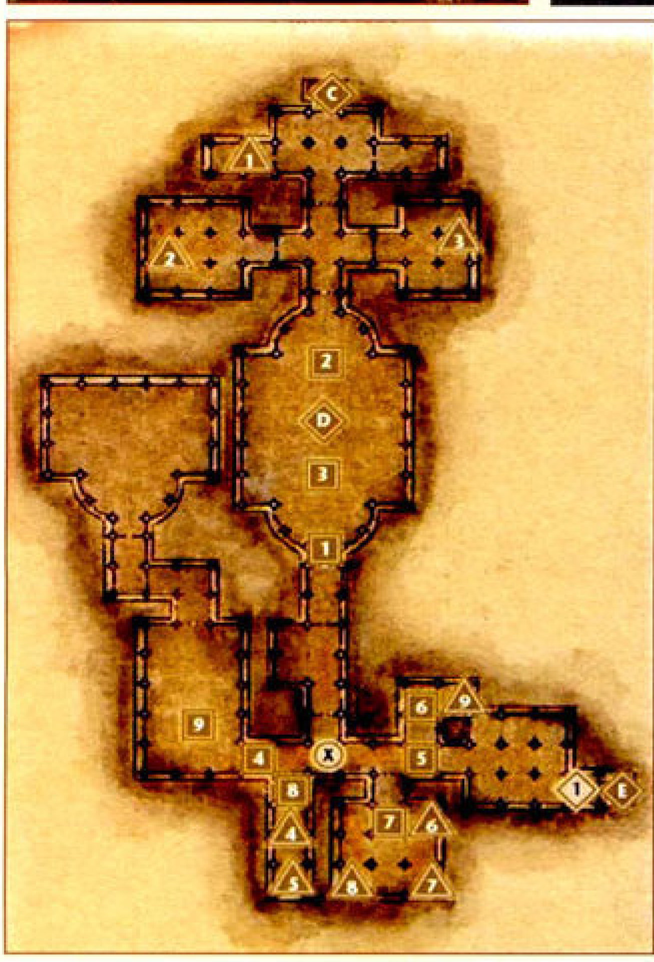
A. 一进堡垒就遭遇伏击，两边共三队敌人弓箭手同时向你开火，同时一条龙向你攻来。用大范围杀伤性法术解决射手，不然会死得很快，用控场先定住龙缓一步攻击它。

B. 第二波敌人守在楼梯处，其中还有emissary，这里推荐召唤精灵或法师盟军，利用强大的火力淹灭敌方。如果没有盟军支援，可以用远程进行持久战。





Drakon堡垒主层



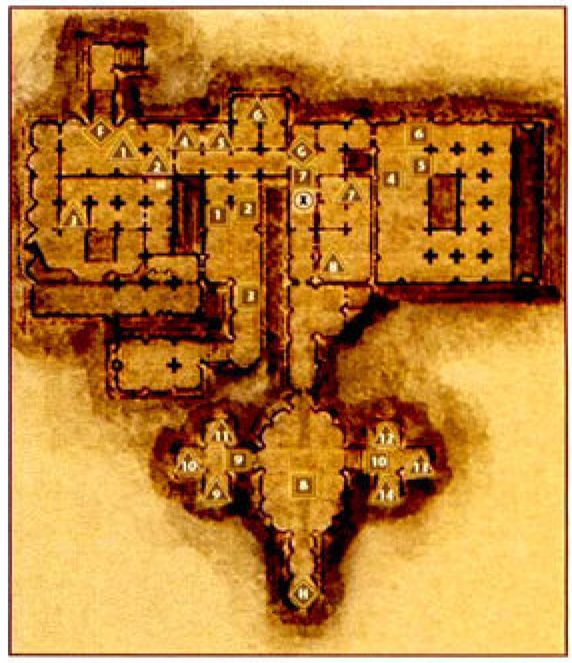
C. 进入堡垒，这里有些敌人尸体可以最后再捡点财物。

D. 在大厅中央有一个敌人的召唤师会召唤出一些亡灵向你攻击，之后他又会从南面绕到你背后突袭。有反魔手段可以立即把他打成残废，不然用控场控制住它，慢慢攻击。

E. 当心这里三岔路口有陷阱，两旁还有敌人法师和变形师向你夹攻。盗贼拆陷阱同时控制住变形师，把法师优先放倒。两边的房间里还有一些敌人可以捞钱和经验，在东边仓库里见到游戏第一高手Sandal，这里你可以把符文都镶嵌掉了。



Drakon堡垒第二层



F. 从西北角进入第二层，前两间内没有敌人，走西侧，当心大厅内埋伏有三个强敌。进去后让肉盾或控场法师挡住左边两个，其他人先去解决右边落单的敌人，再回头支援。

G. 在途中小心有敌人刺客埋伏，他们处于潜行状态，前面又有陷阱，你一旦踩上，他们会从后面背刺。建议这里只派盗贼前去拆除陷阱，其余人待命，一旦刺客露面，你可以从正面攻击，而拆完陷阱的盗贼又可以从后面进行背刺支援。

H. 在最里面的房间有两个敌人和食人魔在等着你，即使受到食人魔攻击也一定要先把法师杀死，让控场或肉盾挡住食人魔，其他人先将法师解决。后面的楼梯通往顶层，上面就是大恶魔，在此休整一番，准备好最终的决战。



Drakon堡垒顶层



1. 终于面对大恶魔，准备迎来一场激烈的持久战。这时你应该准备好大量的血瓶，魔法瓶和抵抗灵力伤害的药膏；把所有抵抗灵力的装备都堆上，同时所有人需要准备一把远程武器。

下面先来介绍一下大恶魔的攻击手段：

1. 开始时大恶魔会以普通龙都会的手法向你攻击，包括大范围攻击，尾扫（带击退），龙吼（眩晕），吐息（扇形范围），撕咬（高伤害），俯冲（变换位置）。

2. 当生命降至75%时，大恶魔会开始从远距离进行漩涡攻击，这个技能大范围伤害并造成各种不良状态，更可恶的是它不会影响手下的darkspawn爪牙。

3. 当生命降到50%时，大恶魔开始跳到远处，这时你是过不去的，只能用远程攻击。它会从空中召唤法术轰击你，同时有大量darkspawn向你涌来。

4. 当生命只剩25%时，大恶魔开始和你拼个鱼死网破，它会召唤更多的darkspawn并且在它们身上埋下炸弹，一旦它们靠近你任何一个队友都会引爆并会造成很高的范围伤害。

然后我们来看看如何具体对付最终的大恶魔：

战斗开始它会不断飞向空中调整位置，期间你无法攻击到它，而且之前瞄准它的技能都会中断。它会落在你某个队友身后，当心它的攻击很强，一不小心就会秒杀你脆弱的队友。此时你应该将你的队伍尽量分散，但是保持在你自己的群体治疗法术的有效范围内。当大恶魔落地后，确保所有人都能用远程攻击的到它，并且它不管使用什么手段一次只能伤害到你一个队友。如果你扎堆了，那会死得很快。使用近战的队友一定要学会选择时机，在它使用需要持续释放技能，或撕咬某个队友的时候展开近战攻击。如果有力场魔法，可以给一个队友放上，来吸引它的攻击。





很快，其他的盟友如Irving和Eamon也会加入战斗，你应该把剩余的盟军军队都用上以输出最高的伤害，但是记得你至少要留下一队远程和一队近战的盟军在后面备用。一旦它生命降至75%使用漩涡攻击，此时你的法师应该尽力给其他队友加血，首选群体治疗；负责攻击的法师选用最强的范围杀伤法术。

这里附近有一些弩车可以辅助你的进攻。派遣你最弱的远程队友，或则法力耗尽的法师跑到弩车旁，先要转动弩车瞄准目标，然后进行射击。注意弩车可能会卡机，这时需要让盗贼前去修复，每辆弩车最多只能修复三次。

大恶魔血掉到一半时会飞到一侧你过不去的地方，全员换成远程攻击，让最好的射手使用之前积攒下的高伤害的箭。同时这时把最后留着的远程盟军召唤出来一起攻击。法师则可以用范围攻击，不用担心会伤害到自己人。为了保证伤害输出，这时也可以提前把最后剩余的近战部队召唤出来保护你。

当大恶魔的血只剩四分之一时，你应该及时调整队伍位置，尽量让队友分散以免遭到范围轰炸，同时让剩余的盟军去挡那些会爆炸的darkspawn炮灰。这时其实应该更着重防守，把剩余的药瓶都喝个精光，保持生命处于相对比较多的状态。

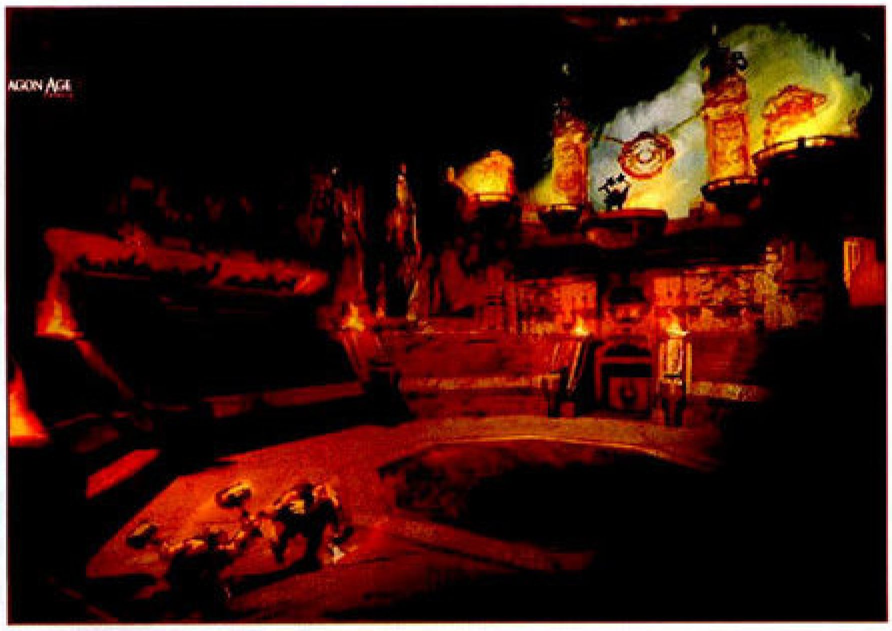
很快大恶魔就倒下来，这时你必须选择一名灰卫士——或你，或Alistair或Loghain——上前给大恶魔最后一击，但是记住只有和Morrigan结合过的人才能免于一死。





终于结束了大灾难，庆功大会上和你的战友和队员谈话，出门会见前来祝贺的市民。根据你之前在游戏中的经历，最后的结局会各有不同。期待龙腾世纪第二部的表现吧。

（全文完）







前言：1.15版本以前的TFT完全是亡灵高压统治的时代，小甜甜的毁灭大军、GOSTOP的蜘蛛之舞，LUCIFER的鬼才运营和FOV疯狂的无限围杀都让他族胆寒，如果不是暴雪接连挥下削弱屠刀，如果不是功夫熊猫的横空出世，亡灵将横扫当年所有的赛事。但随着小甜甜的沉沦、GOSTOP参军，LUCIFER因为MYM的解散而放弃魔兽，FOV可以说是野猫四大鬼王的最后一块招牌。但就是在09年普遍竞技危机的环境下，FOV最后也从我们的视野中消失了，如果不是这次STARWAR以元老战的身份重新邀请FOV来华，或许中国玩家最喜欢的憎恶王将再也不会出现。当天在现场观看FOV大战REMIND的时候，看着那一次次犀利的围杀，天鬼疯狂的点杀和致命的NC轰杀，野猫当真是泪流满面。或许有玩家说野猫又在玩煽情了，但野猫要说上面这些语句只有最死忠的亡灵玩家才能明白，一个已经退役许久战斗的老将，在阔别了半年之后他依然能有如此的状态，怎会不让人动容！？

无他，唯魔兽的血液已经流遍了他身体的每个角落了！

久违的憎恶王

悲情的天地双鬼终演

两人交战的地图在TM上，FOV的基地把1点的矿区染成了荒芜，REMIND的生命之树则缠绕了7点的金矿。没有选择中立开局的小凤凰，首先激活了瞎子而不是打女守望者，如此开局自然要用战争古树捞一下门口533狗头人的便宜，对于已经N年没有变化的暗夜开局，FOV也了然于胸，一个侍僧早早地跑去勾引狗头人攻击还没做好战斗准备的战争古树，小凤凰见此也不依不饶地控制小精灵想要卡死侍僧，但悲剧的是——侍僧有攻击能力，小精灵没有，卡位的小精灵被侍僧活活打死，也没见狗头人再动过侍僧一根汗毛，得了便宜的憎恶王还想控制侍僧对LV5狗头人首领来一次补刀，这可把小凤凰气的干脆先解决这个眼中钉再回头狩猎了。



▲ FOV标志性的卖回程邪恶光环狗群突击

FOV的小阿一出生果然如野猫所料地直接把回程卷轴丢进了当铺，换上了骷髅棒和显影之粉，死骑还非常有FOV个人特色地升级了邪恶光环。刚料理完狗头人的瞎子眼见死骑和狗群加着速冲来，自知不妙，赶忙往家走，但由于战争古树前面充当肉盾一直没有生产射手，部队的数量自然难以抵抗FOV的狗群，FOV见此情况立刻施展多点进攻操作，召唤的骷髅分别砍杀两个小精灵，主力狗群追击射手，死骑则单人继续追杀小精灵，就算高手如REMIND者，也在第一波交手中交出了两个小精灵和两个射手，REMIND更是在追击过程中被FOV抢先买走了关键的第一双跑鞋。见到一切条件成熟，FOV又一次召唤出了骷髅并示弱地后退，不知有诈的REMIND妄图以献祭驱赶憎恶王的部队，却不曾想FOV只是要让瞎子远离井水而已——FOV在将部队聚团之后立刻反杀，来不及反应的瞎子被围了个水泄不通，REMIND想要杀出一条血路，却被FOV更加精妙的十字围杀卡住了去路，无奈交出回程之后，野猫算了一算此役FOV只死了一个食尸鬼，而REMIND大败！



▲ 有了邪恶光环加速，要围光脚的你还不是小菜一碟

先下一城的FOV没有如同以往继续追杀入境，小阿带着受伤的狗群赶快拿下533狗头人升级，REMIND似乎也洞察到了FOV的这一步动作，很快赶来想要讨些便宜，FOV此时因为基地内刚放下第二个地穴，基地也升级到了亡者大厅，所以狗群数量不足以和休整完毕的瞎子硬耗，就一路利用死骑卡位，保护狗群逃回了基地。REMIND自知在荒芜地上作战讨不上任何便宜，也迅速折返至中央酒馆交出功夫熊猫，先前勾引533的战争古树也一路吃树打通了对面的雇佣兵营地，小凤凰自然抓紧天地双鬼成型前要把胖达的等级给养起来呀。FOV在短暂休整了一下之后就带上了石像鬼径直杀向了7点，这个TIMING点对REMIND来说无疑是一级警报，基地内在建造的知识古树不得已被取消，寥寥几个小精灵也被天地双鬼杀了个精光，在熊猫回防之后，FOV的天地双鬼才算各自分开——石像鬼继续伺机贴着树林猎杀小精灵，狗群则和死骑一起在附近巡视不给暗夜练级扩张的机会。



▲ 在白天猎杀小精灵是最好的选择，就算不成功也能消耗其井水



▲ 小凤凰针对性的用守护古树保护小精灵，但收效甚微



▲ 石像鬼部队一直在四处巡弋阻扰对手开矿

REMIND在顶过了先前的一个TIMING之后，部队中加入了小鹿，基地内也放下了专业防天狗的远古守护者，这样的防范让一直充满进攻欲望的FOV也不得不暂时回基地等待狂狗和石化的升级，还有雕像的加入。等到二奶巫妖也加入队伍之后，FOV开始双线控制天地双鬼，地面快速搞定软的野怪来让英雄升级，空中石像鬼四处巡弋骚扰暗夜扩张。互相交叉走位的两人，在同一个时间点选择了同样的动作：进攻基地！FOV在杀死了所有的伐木小精灵后回城，REMIND一个贪念没有第一时间回城于是就交出了飞艇和若干小鹿，FOV则只损失了一个农民。

WCG2010中国预选赛Dota项目版本确定为6.67c，比赛时间为90分钟，90分钟内不能决定胜负的话，以90分钟内击杀对手英雄的数量来决定胜负；或对方一致认输或是摧毁对手世界之树/冰封王座的一方获胜。



▲ 这次对换回城，小凤凰再次大亏

一直在交锋中处于下风的REMIND总算找到了机会开出了分矿，而一直急于进攻的FOV或许不知道就是这个经济上的差别，主导了随后的战斗流程。FOV依然用着单矿的经济训练着冰龙和憎恶，REMIND则逐渐靠经济拉大了部队上的差距。自知单矿无力抗衡双矿，又苦于没有时机扩张的FOV，一直将人口死死控制在50人口，在积攒了1400G之后才终于选择暴兵，也只是把人口提升到了65，相对于REMIND早早地将人口突破60还手里攥着1000多G的日子，野猫不禁要为FOV捏一把冷汗了。



▲ 暗夜的部队数量占据上风之后，游击的FOV部队就开始吃紧了

一直在基地屯兵的FOV，直到金矿倒塌用尽了最后资源之后，拉上了所有生物，没错！连5侍僧也拉了出来，如此情景让野猫一下子脑海里浮现了众多类似的场景，强烈的既视感也夹杂着一丝伤感。由天地双鬼为主，憎恶投石车为辅，冰龙做最终兵器的亡灵大军还是很快就镇压下了REMIND一直安逸的分矿。不过REMIND在前不久刚把3点的分矿占为己有，想依靠经济优势和FOV打消耗战的小凤凰主动出击，78人口的熊鹿大战FOV标志性的天地双鬼联队，一交火脆皮的巫妖就成为了暗夜全力点杀的对象，好在小凤凰也没有招募大波妹为第三英雄，否则FOV的死骑还真有可能救不了自己的小秘。



▲ 破釜沉舟的FOV开始发动总攻

在挺过了暗夜最凶猛的第一波接火之后，兵种配置上占有优势的FOV军开始发力，石像鬼和绞肉车在腐蚀之球的标记下，快速点杀着小鹿，冰龙则在憎恶的帮助下虐杀着熊德，弹药充分的亡灵双英雄也很快让小凤凰的英雄用尽了补给，眼看就要支撑不住地暗夜只能使用回城，避免全军覆灭。FOV自然顺势杀向了暗夜的老巢，这次换成FOV先手了，熊猫刚一个酒雾喷火就被NC连击打成了红血，REMIND在后续攻击接续之前率先保存了熊猫，但由于此战于白天交手，刚刚回城的暗夜已经消耗了大量的泉水，熊猫也是靠剩余的井水加补给品活了下来，这一来自然正中FOV的下怀，全军立刻将火力转向瞎子，刚回城还来不及购物的瞎子哪经得起满级NC连击加冰龙的合杀——立扑！接下来熊猫也同样难逃厄运，暗夜双英雄阵亡，只剩下2个熊德，野猫自然在大喊YES的情况下也以为FOV将获得本场比赛的胜利！



▲ 在配置上被压制的暗夜部队很快败下阵来



▲ 先是瞎子被秒，随后熊猫也难逃一死。

谁知道，打了90%时间好球的FOV，突然摆出乌龙，没有第一时间拆掉正在冒光复活瞎子的英雄祭坛，而是前往中央酒馆——说实话我也能理解FOV的操作，FOV一定以为小凤凰的资金足够复活双英雄，所以前去劫杀刚刚买活的残废更加致命，也的确如FOV所愿的杀死了买活的熊猫，但是FOV却没有折返将英雄祭坛拍掉，跑到了6点的分矿用死亡凋零推平了暗夜的三级古树，就是这一个差池让瞎子超LUCKY地从祭坛里面爬了出来。



▲ 没有先打掉祭坛成为了FOV此役最大的失误



▲ 这片矿其实可以不用拆了，推平暗夜的主要建筑，小凤凰就捏着大把的钱进棺材了

虽然形势没有大逆，但FOV已经知道局面已经超出了他的计算，暗夜依靠四点的分矿不断补充着兵力，瞎子也偷偷前往商店购买了补给，等到熊猫也复活了之后，战斗进入了夜晚，FOV一直由于死骑的MANA不够没有率先出击，但也是这份犹豫，错过了最后的机会，等到最终决战的时候已经是夜间，暗夜凭借着充足的井水和亡灵打起了消耗战，没有了NC连击的秒杀，没有了足够的补给品，FOV最终被小凤凰在夜间给消磨殆尽。FOV打出GG的一瞬间，REMIND报以微笑向这位憎恶王表示敬意。



▲ 夜间作战，暗夜又准备充分，FOV逐渐不支



▲ 懂魔兽的玩家应该明白此图的意思了吧

台下也爆发出了当天晚上最热烈的一次掌声。

《命令与征服4》近日再度更新游戏平衡补丁，但是官方并未宣布更新内容。

战地：叛逆连队2

BATTLEFIELD BAD COMPANY 2



联机对战地图全攻略之

Arica Harbor地图Rush模式攻防解析

本期继续由国内顶尖的Battlefield战队=|HERO|=的Skymaster为大家带来《战地：叛逆连队2》的联机对战地图Arica Harbor的Rush模式攻防解析。

首先为大家分析一下游戏的更新情况，4月21日BC2作了第三次更新，更新版本号为529843。这次更新对武器作了大量修改，主要修改点为：

1、M2火箭筒和枪榴弹的杀伤半径缩小到原半径的66%；

2、M60、M16被削弱，相对PKM和AEK-971有所增强；

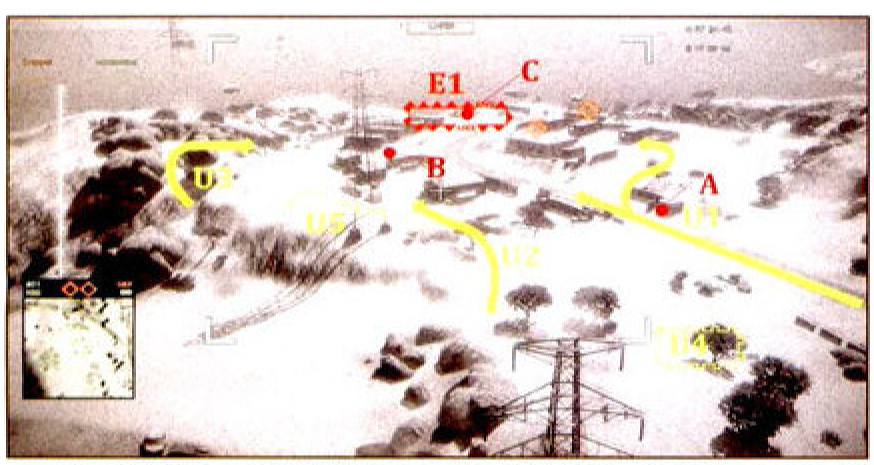
3、信标枪弹药飞行速度由原来的75提高到现在的300，飞机更容易被标中了。

此外游戏还增加装备选择的记忆功能，常用装备的搭配方式不用每次进入一个服务器都重新修改了。

简单介绍了游戏更新之后，接下来就是本次攻略的重头戏——Arica Harbor这个地图的在RUSH模式下攻防战术，就每一个区域攻防双方常见的战术一一解析。文章中美方所在出发阵地方向为南，俄军据点方向为北。

第一区域进攻方：

美军作为进攻方，在第一区域拥有1台UAV、3辆M1坦克（车顶配置一挺车载机枪）、2辆悍马和1辆双人摩托。毫无疑问，这一阶段坦克起到主导作用。UAV可以用来摧毁敌人的T90，我建议UAV控制员在本阶段使用远距视野技能，让UAV可以较为安全的在后方射击。



如上图所示，俄军出生点在E1区，俄军在本地图有A、B、C三具固定反坦克导弹发射架和2辆T90坦克，固定反坦克导弹的位置很容易摧毁掉，主要需要优先歼灭对方的T90并防备装备反坦克火箭的步枪。美军的主要进攻路线是U1，由坦克作引导，吉普车和步兵伺机冲入营地。U2可以起到辅助作用，但该路线只适合少量步兵袭扰，因为下坡空旷遮蔽物少。U3不是很好，因为从那里无法翻越西侧的岩石，而那个地区往往有敌军步兵活动，很难将该处作为出发阵地。一部分步兵应该沿U5的山脊线布防，一方面可以防止西侧山上有敌军散兵渗透，另一方面控制制高点掩护坦克和步兵前进。U4是一个低洼地形，刚好能容下一辆M1，这里M1的主炮可以直接摧毁A点房屋和B点M-COM（B点房屋无法摧毁）。从这一点来说，想迅速突破第一区的防御并不是太难的。


U4位置就是刚好能够炮击到B点M-COM的效果，一般10-14炮下去M-COM就被摧毁了。

Skymaster小贴士 关于坦克战

虽然网上一直流传T90防护性能比M1好的说法，但是以我长期的坦克战经验来看，两者其实是一样的，分不出优劣。T90与M1的对决，孰胜孰负往往取决于谁打中了第一炮，谁有较好的防御角度。所以广大M1玩家在面对T90时不需要有任何心理压力，只要记住以下几条，往往就能旗开得胜：

1、正面对敌。

2、利用地形尽可能只露出炮塔。

3、先敌开火并首发命中。

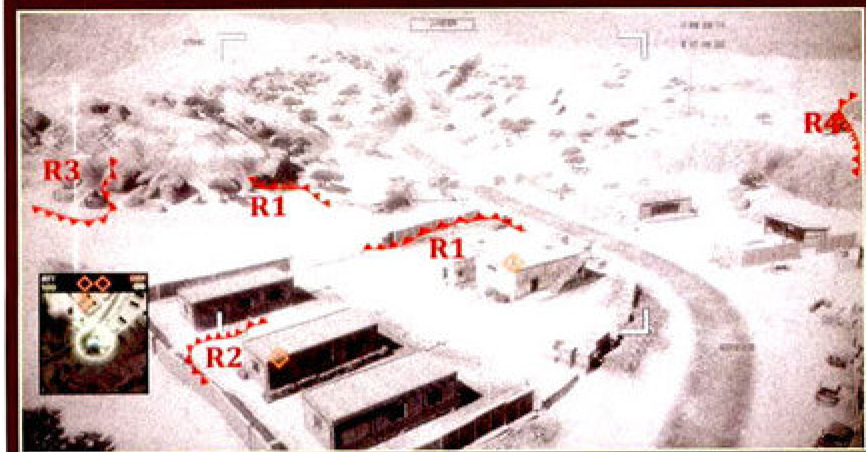
4、及时后撤（所以坦克战的发射阵地选择时要有讲究的）。

除了以上4点之外，我习惯选择的载具技能是“弹药装填加速”或“烟雾”，前者适合坦克对坦克以及拆房子，后者用于破坏信标的制导效果，根据任务需要可是适时选择。这里还要提到的就是有人说“主炮威力增强”的效果要好于弹药装填加速，这一点我并不认同。假设有A、B两玩家用坦克对决，A玩家是用装填加速，B玩家是用威力加强，此时A需要4炮才能摧毁B，而B需要三炮才能摧毁A，若A、B同时开炮，当B玩家射出第三发炮弹时，A玩家刚好射出第四发炮弹。也就是说这个选择其实是公平的，胜负还是看谁先命中第一炮。但是如果采用装填加速的话，拆房子的速度就上来了。

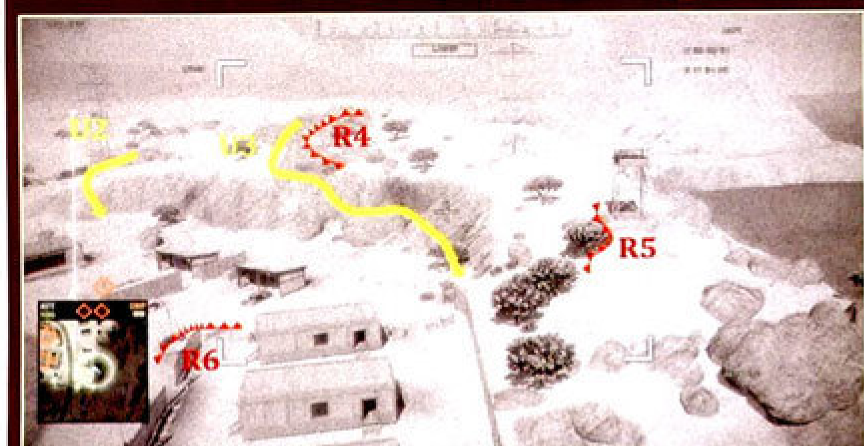
可选载具技能

主炮弹药装填加速 MAIN WEAPON RELOAD TIME 0.85x
载具配备烟幕弹发射器 SMOKE LAUNCHER RELOAD TIME 20
主炮威力增强 MAIN WEAPON DAMAGE 1.25x

第一区域防御方：

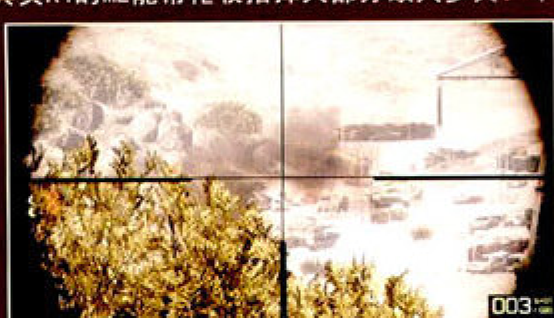


俄军作为防御方在本阶段有2辆T90，3具固定反坦克导弹和若干固定机枪。如上图所示，这一阶段的布防是第一区域的防御关键，R1区域应该主要以反坦克工兵为主，多埋地雷，多用信标，多发火箭，尽可能将M1和悍马堵在外围。而R2区域应以步兵为主，消灭渗透进来的敌军步兵。R3是一个凹地，空间很大，足以“藏”一辆T90，M1玩家的视野并不开阔，很多时候M1沿公路向营区突击时很有可能会忽视这个点，结果被T90打PP。



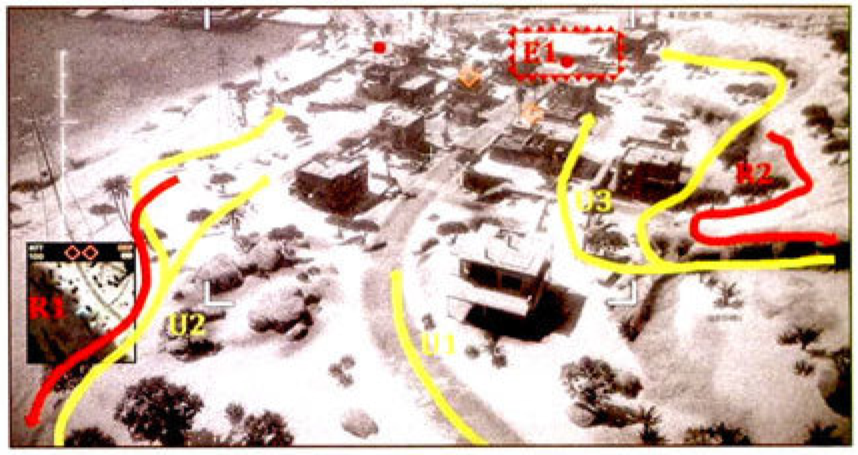
■ R4位置是一块高地，该位置很重要。

R4区域应该至少有一个小队防守，2个工兵（一个配备M2火箭发射器、一个配备RPG7），1个突击兵补给弹药，一个医疗兵。他们的首要任务是远距离开始摧毁敌军坦克，并阻止敌人步兵沿U3渗透（这一点很好办，M2往下砸就是），这个高地能俯瞰整个主战场，而且是个天然反斜面阵地，美军除了近距离扔手雷或者用UAV过来砸外几乎没有办法，迫击炮只能打到高地的前沿。R5可以有1-2个狙击手，能够钳制前方开阔地的敌人步兵和对方狙击手。R6需要2-3个步兵防止敌人M1突击和U2渗透进来的散兵，其实R4的M2能帮忙收拾掉大部分敌人步兵。不过要再次提醒，这个图B点极其重要，因为A的大楼很容易被击毁，如果有敌人坦克远距离炮击B点的M-COM，就尽早用迫击炮将其摧毁，坦克要远距离命中M-COM必须有一个较好的发射阵地，这种点不是哪儿都可以的。



■ 在R4高地如果狙击手或者M2火箭筒手打得准的话，可以直接敲掉美军的UAV控制台

第二区域进攻方：



美军在第二区域拥有1台UAV、1辆M1坦克、1辆悍马，出发阵地前移至刚占领的俄军基地。如上图所示，俄军出生点在E1区，这一区域建筑较多，可进攻的路线也很多，M1坦克一般沿U1路线推进，主要是巡歼T90，炮击建筑物内的敌人，注意别停留一个地方太久，免得招来迫击炮覆盖。记住图中两个固定反坦克火箭筒的位置（图中红点），最有威胁的一具在4楼楼顶上，也比较好拆。坦克不要急于冲锋，利用机动力多消灭敌军火力点。步兵可以沿U2、U3出击。



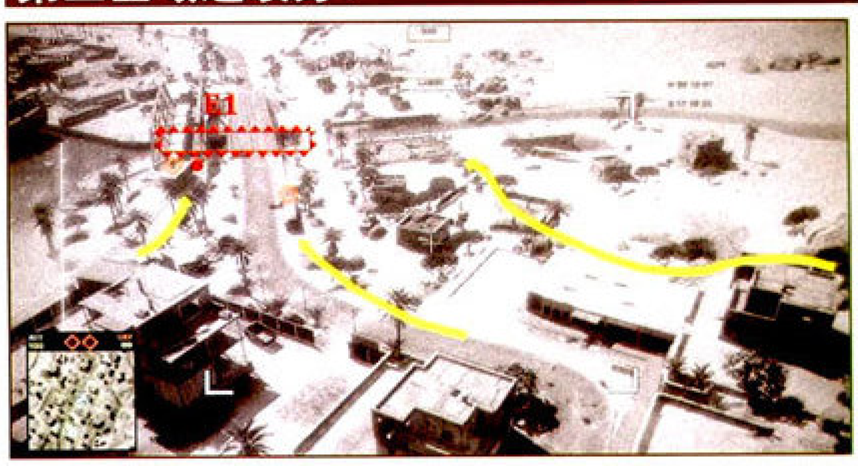


■ 值得注意的是A点M-COM“藏”在一层门内，需要用爆炸性武器将门轰开才能看见。

第二区域防御方：

俄军在第二区域有1辆T90，2具固定反坦克火箭筒。要利用好所有建筑物阻止敌人前进，敌军坦克不是最关键的，步兵才是主要目标。一般敌人沿U2路线进攻，能将其堵截时最好的。不过俄军也可以出动小部分兵力通过R1和R2渗透到美军基地，或者在半途消灭美军单位，但人数一定不能多（R1、R2两路总人数最多不超过4人），否则就没足够的兵力防御该防御的点了。

第三区域进攻方：



美军在第三区域拥有1台UAV、1辆M1坦克，出发阵地转移到刚占领的第二区域。俄军出生点在E1区的桥下方。如上图所示，俄军只有一个固定反坦克导弹（图中红点处），威胁并不大。本区域最关键任务是尽快肃清上一阶段残留敌军，突击到图中所示区域，然后

多路发起进攻，需要注意的是由于这一阶段是由高地向低地进攻，尽管有高度优势，但是很多地方也能窝藏敌军当兵，一定不能马虎大意。

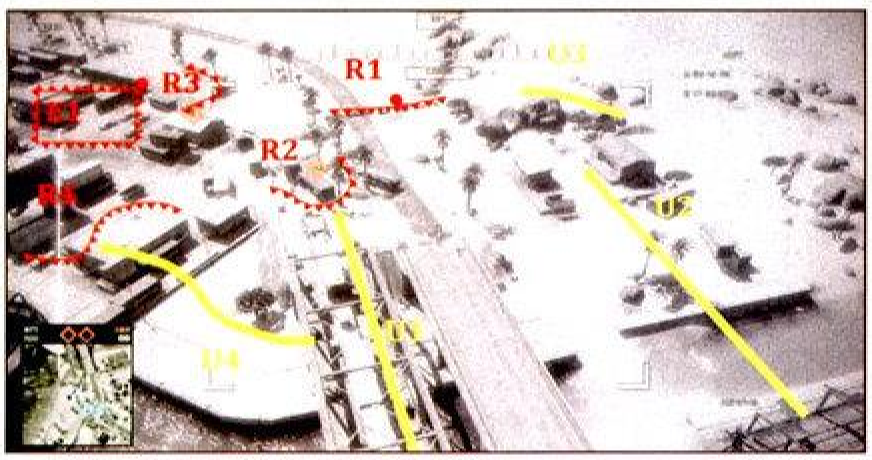

■ 但凡有草有树有阴影的地方就可能CAMP着敌人的步兵。

第三区域防御方：

俄军只有一个固定反坦克导弹，关键就是利用地形尽可能的反渗透，不能龟缩防御，只有前突控制一些小高地和建筑物，对美军才能造成尽可能多的杀伤，打好了能将美军反推到本区的出生点。

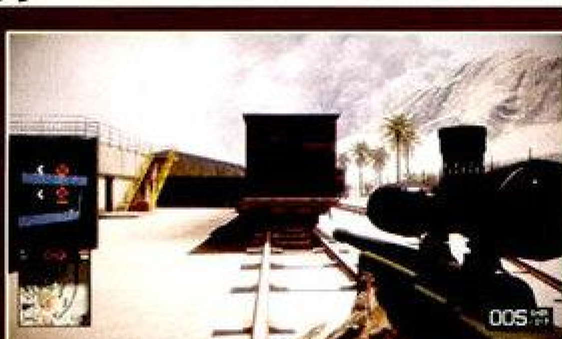
第四区域进攻方：

美军在第四区域拥有1台UAV、1辆M1坦克，出发阵地前移。如下图所示，俄军出生点在E1区域，俄军只有2台固定反坦克导弹，其中位于R3防线后方的那台“隐藏”在火车车厢中，需要炸开车厢面板才能看见，不过射界不怎么好，威胁不大。步兵主力沿U1和U4向俄军进攻，U2和U3方向助攻，特别是U3控制的高地能够俯瞰俄军R1、R2、R3防线，可以支援主攻方向。需要注意的是R3和R1之间孤立的树丛往往是敌人狙击手蹲点，而突破R4只有靠集中兵力了。A点的M-COM位于火车车厢内，需要用爆炸物炸开车厢才能看见。



第四区域防御方：

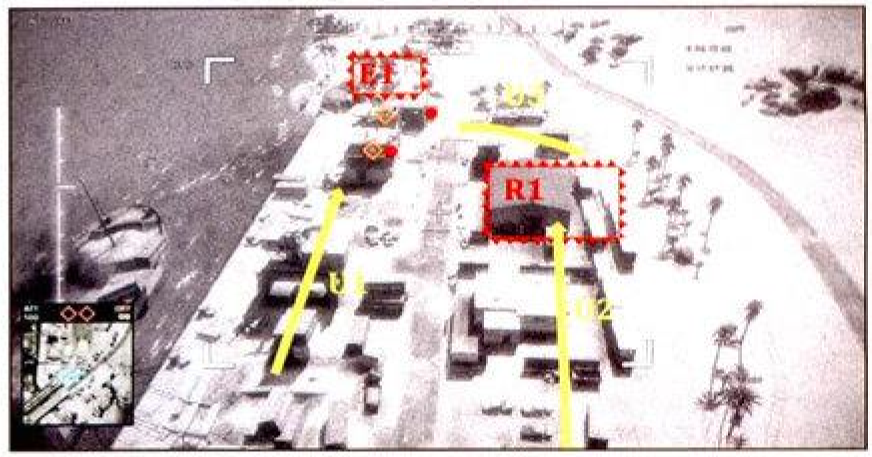
俄军只有2具固定反坦克导弹，如上图所示，A点M-COM位置又过于靠前，不是很好防守，如果能从R1防线出击夺取U2、U3的控制点多少能缓和R2的防御压力，而R4地区无论如何都要有一场恶战了，一旦R4地区失守，俄军防御态势就将彻底恶化，因此重点是防御R4以及R4、R2结合部。




■ 辛辛苦苦炸开车厢也只能得到一台射界不怎么好的反坦克导弹

战地：叛逆连队2
BATTLEFIELD
BAD COMPANY 2

第五区域进攻方：

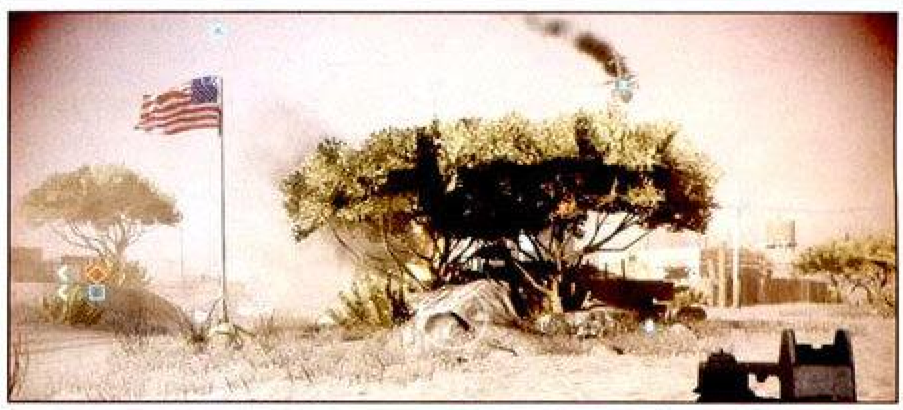


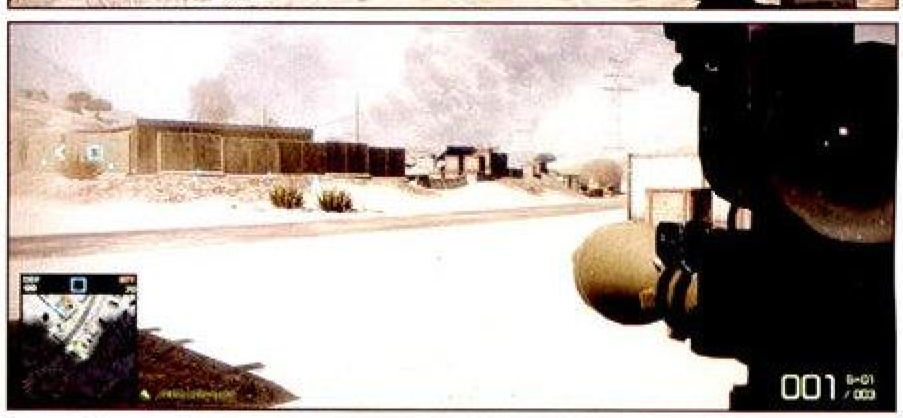
美军在第五区域拥有1台UAV、1辆M1坦克，出发阵地前移。如上图所示，俄军出生点在E1区域，俄军有2台固定反坦克导弹（红点标注，一个二楼），美军主攻方向应该定为U1，尽管A、B两目标都在U1的突击方向，但如果要有效的压制俄军，必须控制R1仓库极其附近的火车车厢，阻止俄军从这里渗透反击。所以在向大楼突击前，夺取仓库一带的控制权就更为重要了，同时可以通过车厢蹦上仓库楼顶。一旦部署完炸弹，M1坦克和M2火箭可以往M-COM上方的天花板射击，能有效杀伤楼层内的敌军。坦克可以不沿公路机动，而沿U2路线铁轨右侧机动，这样前方较为开阔，且只有一面向敌，直接攻击俄军侧翼。


■ 仓库楼顶，一处完美的狙击点。

第五区域防御方：

俄军只有2具固定反坦克导弹，除了R1区域的仓库外，大部分地区都是开阔地，仅防御A、B点大楼只能被动挨打，所以夺取仓库伺机向外反攻才是取胜的关键。仗打到这份上，已经没有更多技巧了，俄军只能靠全力突击来拖延游戏时间获得一次惨胜。





以上就是Rush模式下Arica Harbor地图攻防双方的战术解析，欢迎大家来http://bbs1.heroclan.net/参与讨论拍砖，谢谢大家观赏！

CCTV5黄金档报道中国电子竞技超级联赛揭幕仪式，电竞重回电视舞台："电子竞技运动合作新闻发布暨中国电子竞技超级联赛揭幕仪式"在钓鱼台国宾馆八方苑举行。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



电竞新闻

三星电子WCG2010新闻发布会隆重召开



2010年4月22日下午，WCG2010三星电子杯中国区锦标赛新闻发布会在上海尚街LOFT四楼时尚活动厅隆重举行。中国国家体育总局信息中心杨英、三星中国投资有限公司华东大区总经理全龙声、WCG2010三星电子杯中国区锦标赛运营商上海网映文化传播有限公司（NeoTV）首席执行官林雨新先生出席了此次新闻发布会。

据悉，WCG2010三星电子杯中国区锦标赛将于4月至7月间，在北京、上海、广州、成都等全国15个城市举办预选赛；7月，在上海举行中国区锦标赛总决赛。届时将从四大传统项目中决出中国电竞精英的杰出代表，在今年9月奔赴美国洛杉矶参加世界总决赛，角逐世界冠军这一荣誉。今年中国区锦标赛的比赛项目包括魔兽争霸、星际争霸、反恐精英、Dota。

中国玩家疑再遭遇不公平待遇 BN战绩被清零

暴雪于4月5号对Battle.Net进行重置。每个服务器的前一百名选手将有机会在一个被邀请的服务器进行比赛，每个服务器都有相同的等级和地图库。玩家们为此进行着激烈的角逐。而就在不久前，BN排名却发生很大变化，包括之前排名榜首的KyO在内的一大批排在前列的中国玩家战绩被清零，这种事件的发生也不是头一次，在上个赛季的BN锦标赛阶段也出现过大量中国玩家被清零的情况，目前暴雪并未对此作出解释。

ESWC2010世界总决赛 魔兽项目邀请选手名单公布

ESWC2010世界总决赛将于2010年6月30日—7月4日在法国巴黎的迪斯尼乐园举行。目前，ESWC官方公布了魔兽争霸3的邀请选手名单。不过每个选手后面都有一个等待选手确认的标示。这次公布的名单中我们能看到许多知名选手，包括来自韩国的WhO、Lyn、Moon，法国的浪漫人族ToD以及中国兽王Fly100%。

电竞国家集训队选拔赛开幕

作为2010年国家体育总局体育信息中心举办的首次赛事，2010年度电子竞技国家集训队选拔赛将于5月20日至5月23日，在北京国际展览中心（新址）2010中国国际体育用品博览会上举办。“魔兽争霸（个人）”、“魔兽争霸DOTA（团体）”、“FIFA足球”、“极品飞车”入选成为该次比赛的四个项目。在2009年度国家体育总局批准的全国性、国际性赛事中获得前8名的运动员（队）可获得参赛资格，加入到该次赛事中来。

暴雪欲终止与KeSPA谈判，另寻合作伙伴

在参加完暴雪季度峰会后，韩媒体透露：在经过三年没有任何进展的谈判之后，暴雪决定终止与KeSPA的合作，原因无非在于矛盾已久的星际争霸1问题和即将发布的星际争霸2，至于星际1，很可能成为一笔烂帐，而暴雪又不想让呕心沥血推出的星际2步星际1的后尘，所以暴雪打算在韩国另寻合作伙伴，来经营星际2在韩国的市场。在此之前，暴雪曾尝试与韩国Gretech公司合作，但由于韩国各方面的干预，此项合作也无法正常进行。

BLIZZARD ENTERTAINMENT

KeSPA 사단법인 한국e스포츠협회

StarsWar5星际争霸2项目，ACE连续上演惊天逆转

在StarsWar5线下总决赛三天的赛程中，星际争霸2项目上中国队的Ace连续2场上演惊天逆转。在第一天与韩国队的比赛里，经管中国队前面3场比赛全部负于了对手，在接下来的KOF赛制中，以复活选手身份参赛的Ace以一敌四，成功战胜所有韩国选手。而在第三天与美国队的比赛里，Ace再度以复活选手身份击败美国队，成为StarsWar5星际争霸2项目当之无愧的VIP选手。



暴雪紧急发布第10版补丁，虫卵6D rush战术失效。修正了取消孵化后幼虫不死的问题、修正了爆虫，寄生王虫，和监察网虫在孵化后仍然会前往变形前设定的孵化集合点的问题。

福来士广场

前言

转眼间，夏季就要来临。这一期的福来士广场仍然为大家介绍几款有趣的flash小游戏。希望能在暑期来临前，为忙碌的朋友们带来片刻欢乐。

灰姑娘逃出魔法屋

灰姑娘的故事，想必各位朋友们早就耳熟能详了。这一回，我们可怜又美丽的灰姑娘又在舞会召开前夕被困在了屋子里。而她的麻烦还不仅仅是没有开门钥匙。她迫切需要出行的马车、随从还有一身漂亮的衣服。下面就轮到你搜遍魔法屋的每个角落来为她扫平障碍了。

总体而言，这款逃出游戏的难度并不算高。游戏中并没有太难的暗示和谜题，你需要的只是一幅锐利的眼神，好发现隐藏在各个角落里的重要道具。





哔哔，叭叭，啵啵！变身！

游戏操作：鼠标点击

游戏地址：http://www.flash512.com/ad/laf.html

小小城堡

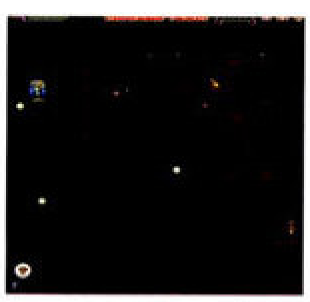
公主又被恶魔抓走了！于是，倒霉的骑士不得不再次全副武装，潜入羁押公主的可怕城堡内。

在这个名为《小小城堡》的游戏里，你得操作骑士躲开一个又一个陷阱，并运用自己的聪明才智解开机关，找到继续前进的道路。游戏最令人惊愕的部分不是城堡内的怪物，而是公主本身。

事实上，有好几次当你接近羁押公主的吊笼，刚准备松一口气的时候，吊笼就会突然从你面前飞走，而城堡的地图也会随之一变。好吧，为了这个令人头疼的公主，做好上刀山、下油锅的准备吧！最后，你甚至还得面对城堡中大出你数十倍的钢铁巨像。呃，硬拼是不明智的，多观察一下BOSS的行为特点。

不得不说，这个Flash游戏设计的极具创意，虽然有那么一点难度，不过通关还不算太难。另外，游戏通关后，骑士和公主间的对话同样非常有趣。









傻大个的Boss老妖终于出场了

游戏操作：移动：A、S　　跳跃：W
攻击：空格键

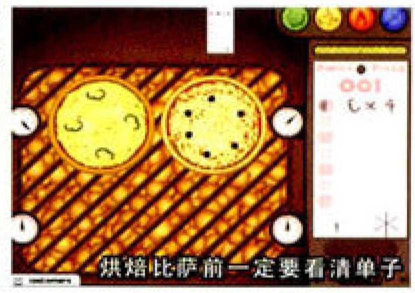
游戏地址：http://www.nitrome.com/games/tinycastle/

帕帕比萨屋

经营一间家族比萨屋可不是件容易的事情，更糟的是，原来的主厨突然不告而别，把所有工作都砸在你一个人的身上。振作起来，你不会一直想当个默默无闻的跑堂吧？现在就是一个机会！

在这款画面上佳的游戏里，你将操作主角为顾客们烹饪美味的比萨。每天开店后，顾客都会上门订购比萨，你要做的就是处理好订单。并且根据顾客们的要求烘烤、分切比萨。当一切要求符合顾客所需的时候，比萨的价格也能卖的更高。知不准，等大厨回来的时候，你的手艺还能吓他一跳呢！





烘焙比萨前一定要看清单子





新客人解锁了！

游戏操作：鼠标点击

游戏地址：http://www.mochigames.com/game/papas-pizzeria/

诺布战争

在这个横板游戏里，你可以指挥自己的精灵弓手们与敌人展开对战。游戏的目的就是攻取敌方的城堡。而在不断前进的过程中，你可以雇佣人类战士或者半人马协助战斗，并不断升级部队的防御、进攻力以及技能，使自己在大战中无往不利。

《诺布战争》的玩法并不复杂，不过一不小心还是极有可能在战场上落败的。需要注意的是，当你的弓手部队或旗手部队被歼灭时，游戏就算失败了。所以，控制部队的进攻节奏，尽量避免弓手损失就成为这个游戏的制胜关键。









游戏操作：移动：← →　驻守：↓
使用技能：鼠标点击技能按钮

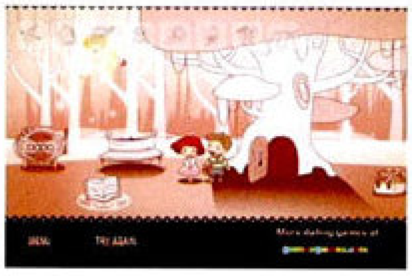
游戏地址：http://www.gamesfree.com/game/nob_war.html

罗曼缔造者

回想一下曾经让你感动的童话，还有王子和公主团聚的华丽结局。如果你因为自己没能掺和上一把，而深感遗憾的话，那不妨来玩玩这款游戏。《罗曼缔造者》的游戏画面非常温馨，而游戏的玩法和上一期Flash精品屋介绍的“成长”系列如出一辙。你得按照自己的判断来选择使用游戏画面最上方的工具，以此推动故事发展。

这里重申一下，按照工具的使用顺序，一些被用到的工具会在游戏中升级（也可能报废，或完全没变化）。而只有当游戏结束，且你手上的每个工具都达到max的发展度，你才能看到童话般的完美结局。





游戏操作：鼠标点击

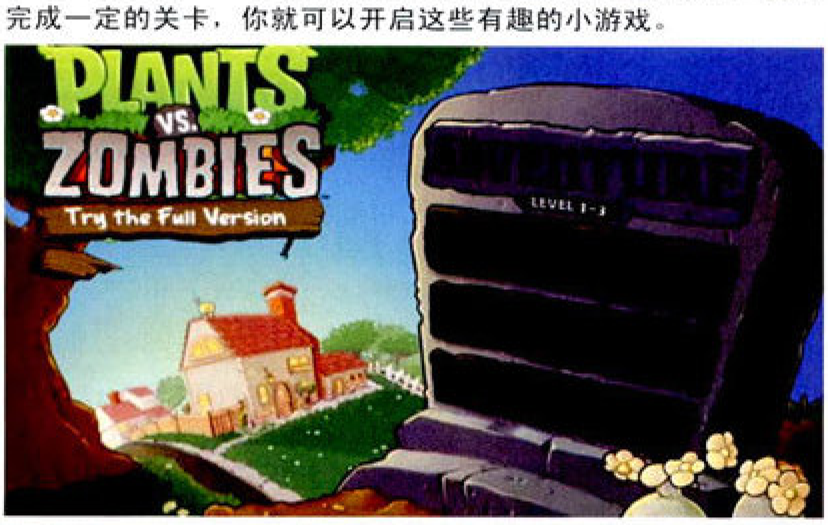
游戏地址：http://www.bubblebox.com/play/girls/1678.htm

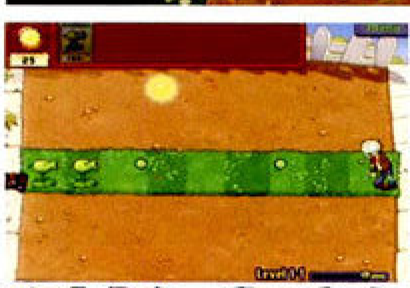
植物大战僵尸

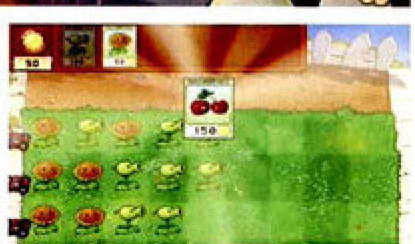
《植物大战僵尸》这款游戏的风靡程度可不一般，不仅被移植到了手机平台，如今还出现了Flash版本！这对此前只闻其声，却没有机会玩上一把的朋友而言可是个好消息。

和单机版《植物大战僵尸》的玩法相同，你需要种植各种各样的植物来阻止僵尸潮的猛烈攻击。随着关卡级别的提升，你手上拥有的植物种类会越来越丰富，同时，僵尸们的类型和花招也更加让人防不胜防。如何利用手上的植物大军保住屋主的性命，就全看你的头脑了。

值得一提的是，Flash版本的《植物大战僵尸》虽然没有原作的“禅花园”，但依然保留了各种小游戏和生存模式。通过完成一定的关卡，你就可以开启这些有趣的小游戏。







一些关卡取胜后就能获得新的植物

游戏操作：鼠标点击

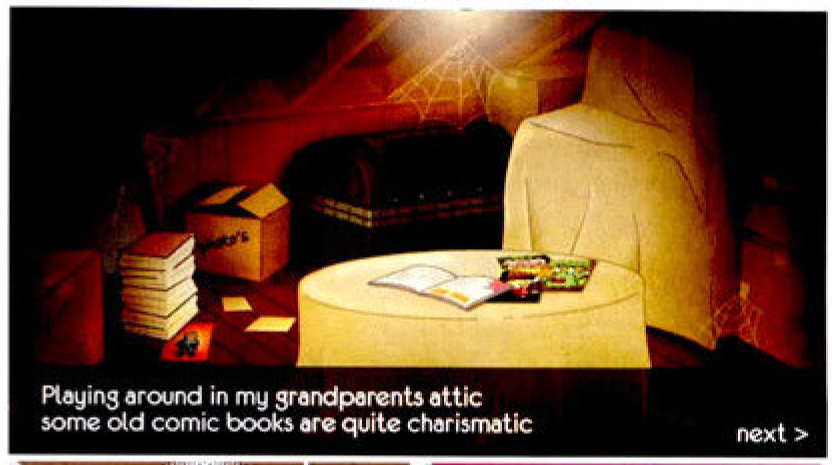
游戏地址：http://flash.17173.com/flashfile/2010-03-22/20100322145837618.shtml

梦想动物园

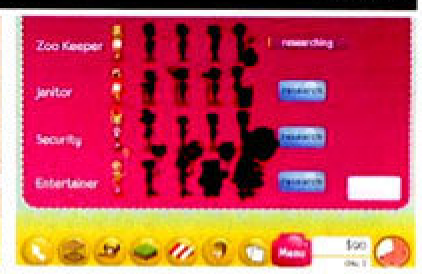
《梦想动物园》这款游戏几乎可以媲美《主题公园》了。在游戏里，你可以在资金允许的范围内随意规划动物园，向游客们展示你所拥有的奇珍异兽。除了为动物园添购各种建筑设施（如礼品店和小吃摊）和展出用的动物外，你更需要为动物园雇佣各类雇员，并且通过研究解锁更高级的建筑和员工。

此外，这个Flash游戏还有游客满意度的设置。游客的满意度取决于多个方面。包括，食物满意度、安全感、园区美化清洁度等等。而要想让你的动物园获得成功，身为动物园管理者的你更要合理设置游览路线和门票价格。

事实上，以上介绍还不足以概括《梦想动物园》的全貌。而这种种内容一定会满足喜欢经营类游戏的朋友。







游戏操作：鼠标点击

游戏地址：http://www.qk3000.com/game/5208.html

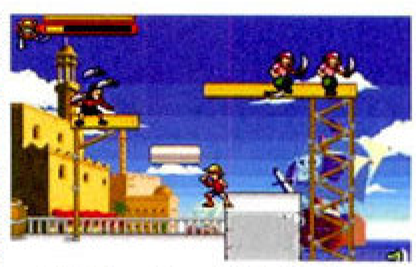
海贼王

《海贼王》这部漫画，想必是不少朋友们的最爱。以此为题材的游戏自然不在少数，不过制作精良的Flash游戏并不多见，而这个横板动作游戏仅就画面而言，还是非常出色的（难道真的是从GBA上移植过来的吗？）。

游戏中，你将操纵男主角路飞，一路过关斩将杀向关卡终点。沿途可以收集各种宝箱和恢复体力的水果。同时，漫画中的其他重要角色也会在游戏里显身，并告诉你接下来要前往何处，营救何人。

话又说回来，以动作游戏来评判该作的话，Flash版的《海贼王》还是比较简单的，人物的招式也相对较为单一。不过相信对喜欢漫画原作的朋友们而言，这些都不是问题。





游戏操作：攻击：Z攻击　弹跳：X　移动：←→

游戏地址：http://flash.17173.com/flashfile/2010-04-16/20100416103456403.shtml

算计攒钱

让你疯玩整天的“血拼”系列

在Flash游戏中，经营类游戏似乎都被美女、餐厅这点玩意折腾光了。这里倒不是要全盘否定那些卡哇伊的MM游戏，可是过于单调、弱智的玩法，即便是忍耐底线深不可测的P羊也只能摆出一副无语问苍天的神情。啊啦啦，回归正题，P羊这次可是很严肃地为大家带来了一系列“血拼”游戏。

血拼，就是英文shopping的中文谐音。相信创造这一词汇的前辈高人，一定对逛街或陪同某一位逛街心存芥蒂。不过现在，松开你紧抓钱包的双手，抛掉内心滴血的情感，因为这回你将扮演“血拼”的主宰者——一条购物街，甚至一座购物城的大亨。

血拼之街

在这款游戏里，你作为一条购物街的大佬，可以自由决定在街道何处建造何种店铺或辅助设施。当商业街改建完毕后，你便可以开门迎客，等着可爱的顾客们上门了。而该作的目的，就是看你能否在游戏规定的天数内达成经营目标。

在此，先要明确游戏的几个基本概念。

●游戏中共有8种店铺、4种辅助设施、8个店面位和7个辅助设施位

●游戏中不能建造2座同样的店铺，但是可以建造多种同样的辅助设施

●每种店铺都可以升级2次，达到三星。升级后的店铺拥有更大的客容量和更高消费额度

●顾客头顶的绿色长条代表他们携带的钱款

●顾客的钱款花光时，绿色长条会转变为笑脸

●在一天营业中，让所有顾客都达到笑脸状态，可以额外获得1000$的奖励

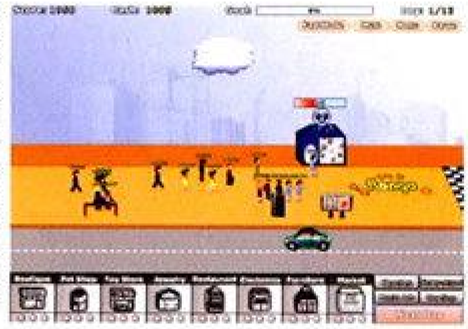
●点击右下方的“Next Day”按钮可以进入下一个营业日

另外，游戏中还有个“加速模式”按钮。的确，看着顾客们大摇大摆的慢慢走过实在是太磨人了。

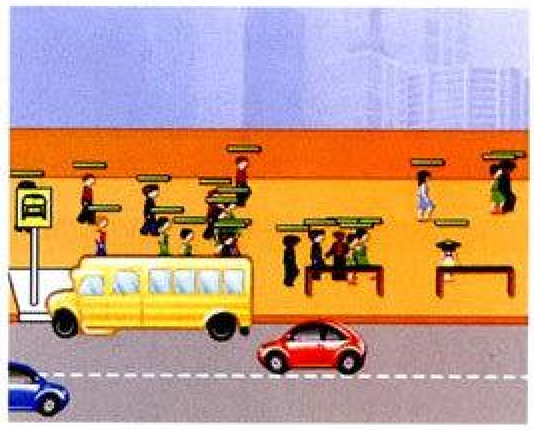
辅助设施有妙用



一般来说，经营游戏大多要求玩家努力迎合顾客们的需求。而Flonga的“血拼”系列则有所不同，游戏里的顾客会如同飞蛾扑火般地涌入你为他们准备的消费陷阱——那些服装店、宠物市场、玩具屋等等，并给你带来滚滚财源。不过要取得胜利并非易事。

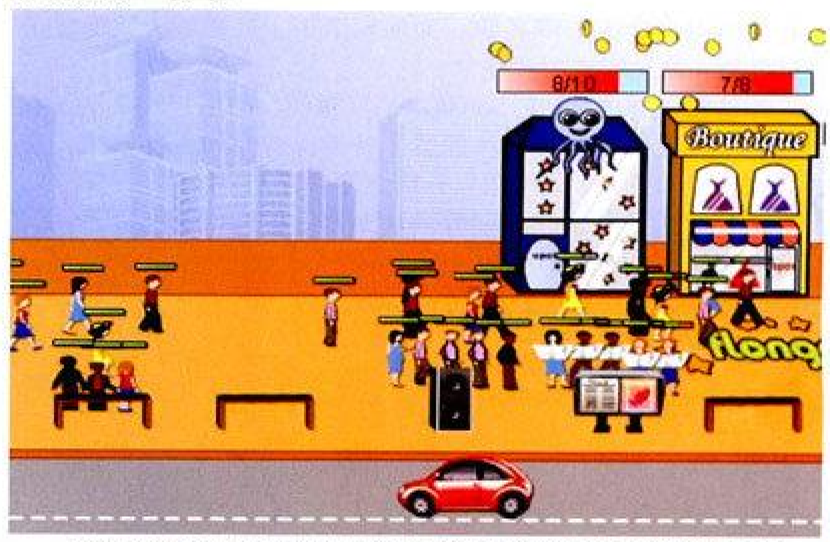


游戏中，每间店铺的客容量和消费额度都有限制，而顾客们只会一往直前地走向出口。如果当他们经过你的店铺时，恰巧店堂里已经客满为患，你就只能眼巴巴地看着他们捂着钱袋从你的店铺前逍遥而过。辅助设施的妙用就是帮你暂时留住顾客，或带来额外的客源。



譬如巴士车站，这个耗资5000$的建筑会每天为你带来10为顾客。不过在游戏初期，让顾客笑脸绽放的1000$的奖励却比10位顾客带来的收入多得多。只有到了游戏中、后期，你的购物街拥有多家店铺的时候，巴士车站的贡献才得以突出。

这里需要指出的是，游戏后期的客流量和顾客的消费潜力，会让你难以掏空每位顾客的钱袋。事实上，即便在开业的前几天，如果不在辅助设施上动动脑筋，你依然只能眼巴巴地看着1000$奖励从门口飞走。而布置辅助设施同样是非常讲究的一件事。



长椅、音乐广告和报摊这三类辅助设施能驻留的顾客数量分别是3人、5人和5人。在驻留时间方面，报摊最能消磨顾客的时间，还能带来一小笔收入。而长椅，几乎是经过它的顾客刚坐下热个屁股就会立刻走人。

下面同样是关于辅助设施的几个概念：

●只要是未曾光顾过且尚未满人的辅助设施，顾客都会光顾一番

●当辅助设施和店铺建在同一垂直线上时，顾客会先光顾店铺。若店铺满人，就会光顾辅助设施。之后，若店铺里出现空位，你还有一次机会掏空顾客的钱袋

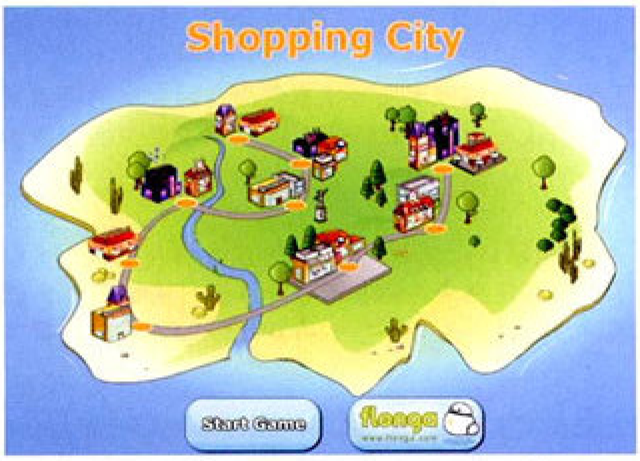
显然，用辅助设施对顾客进行分流操作，并不是建立一排长椅或一排报摊就能奏效的。交叉安排，并在靠近店铺的位置安置高额辅助设施才是上策。

游戏地址：http://www.gamesfree.com/game/nob_war.html

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

血拼之城

血拼之城可以说是上作的升级进化版。游戏画面呈现为45度下倾角，顾客也不再是简单的从街道的一头走向另一头了，而是会从多条入口涌入你的购物城，并从购物城的多个出口中选择离开。事实上，细心一点的话，你还是能够找到顾客的流向规律。



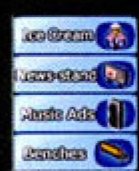
值得注意的是游戏在玩法上的几点更新。

●店铺和辅助设施都可以随拆随建，游戏中可以建造多个同类店铺（当然，一位顾客不会光顾他去过的店铺）

●升级后的店铺被顾客视为一种新型店铺

●顾客只会光顾未曾访问过的店铺类型（举个例子，如果一位客人去过1星服装店，他就不会再光顾另一家1星服装店）

● 游戏中增加了警察局，消防局这类特殊店铺。



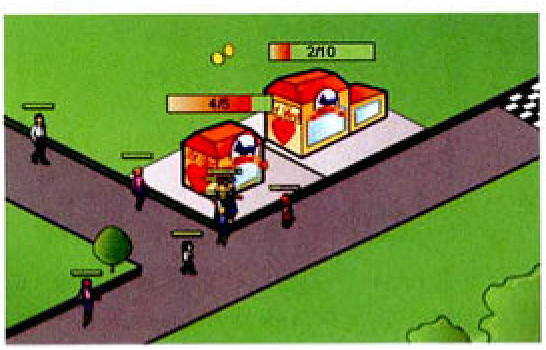
●在上一作中的巴士车站被替代为冰淇淋小店（这个辅助设施的造价略高于报摊，同样也会带来小小的收入）



●游戏增加了房屋维修的概念，一般在关卡的10天后，你的建筑会随机出现急需维修的情况

毫无疑问，这些改动使得血拼之城在策略和玩法上比前一作有更多变数。

因为升级后的店铺都会被顾客认定为新店铺，在关卡初期，你根本无需建造费用高昂但人均收入很低的玩具屋。只要建一堆1星至3星的服装店或者宠物屋就能让顾客们笑逐颜开。



另外，当关卡进入中、后期。就必须建造警察局和消防局来降低财产损失和店铺受损的情况（出现火灾而未建消防局，店铺会被烧毁）。



除此以外，游戏中还会出现2波或者多波顾客的交汇区，在交汇区建造客容量巨大的店铺就很重要。而这些都非常考验你的头脑。

游戏地址：http://www.flonga.com/play/shopping-city.htm

餐厅之城

最后要提到的是Flonga“血拼”系列的第三作——《餐厅之城》。限于篇幅问题，只能简单的介绍一番。相比前两作，《餐厅之城》的游戏目的发生了很大的变化。



游戏一开始，你需要在寿司店和汉堡屋中作出一个选择。电脑会扮演你选剩下的一方，同你争抢顾客。而游戏目地就是看你能否在游戏规定天数能战败对手的餐馆，获得最高盈利。

在游戏内容方面，《餐厅之城》中仅有后续关卡可供玩家开设分店。所以努力发展总店，尽快从NPC手中抢购分店就成了该作的获胜要点。

当然，总体玩法还是和前两作相当的。

●你需要通过添购店内设施来增加餐馆的客容量和消费额度

●店内设施中有监视器类装置，在游戏中后期可以防盗

●游戏中会出现需要清扫餐馆的情形，若不及时进行清扫会降低收入

●通过建造长椅、报摊和冰淇淋店这三类辅助设施来留住客流

值得一提的是，该作还增加了雇员的概念。通过增加店内雇员，提高服务速度，你就相当于变相的扩大了客容量。这就是说，如果你拥有足够的雇员，你可以不必急着增加餐馆的客容量，而是设法增加消费额度，掏空顾客口袋里的金钱（当然也要考虑游戏前几关的顾客是否很有钱）。



《餐厅之城》关卡图（你可以通过游戏系统重玩已经通关的关卡）

游戏地址：http://www.flonga.com/play/diner-city.htm

至此，相比你已经发现和过去为人熟知的经营类游戏相比，Flonga的“血拼”系列包含不少策略成分，从某种角度而言，游戏倒更像是模拟经营和建塔防御的混搭（果然混搭才是王道）。另外，上手很简单、通关不容易也是这些“血拼”游戏的特色所在。放开手脚，运用你的才智去面对挑战吧！

囧囧有神物志 2010年兔子版

囧言囧语

● “感谢国家，感谢父母，感谢我们80后制作团队！”——这是土豆网的“2010土豆映像节”的颁奖礼上，《网瘾战争》获得2010金土豆奖后性感玉米上台的获奖感言。听过这么多次这种话，就这次算是没谢错。

● “波兰总统夫妇已经先登机了。”——因为波兰总统俄罗斯坠机事件而在网上穿的沸沸扬扬的所谓《2012》第20分20秒台词，根据兔子我反复确认，为假消息。所以请大家不要惊慌，依次排队登船，谢谢配合。

● “93%的参与调查的英国人可以一周不吃饭来祝福自己球队，而70%的意大利人可以为了自己的球队而放弃自己的工作。”——这是一份为了迎接即将到来的南非世界杯而进行的调查，各国球迷纷纷表示可以为自己国家的球队获胜而做出牺牲，当然，也有不怎么喜欢足球的国家，只有3%的捷克斯洛伐克球迷愿意做出自己的贡献。

本月最囧 死死团注意！女生更愿意把号码告诉持有iPhone的人！



据国外网站最近一次针对1500名女生的调查显示，有54%的女生更愿意将号码告诉给持有iPhone的人，也更愿意和他们约会：37%称拥有iPhone的人看上去更为可靠。此项调查结果还显示，iPhone男似乎更适合做老公，原因是他们更具幽默感和更健谈。23岁的英国小学教师露西说：和那些精通计算机的IT男一样，如果他能买得起iPhone，也间接说明他在事业上也是有前途的。

兔吐槽：月入2K的Google党、忠实的死死团干部装甲兔泪奔中(知道sky为啥买iPhone了吧)。

本月最冷 人无完人，华盛顿借书逾期欠图书馆30万美元！

乔治·华盛顿，美国首任总统，美国独立战争的领导者，他一生做出了许多伟大的事业。但所谓人无完人，金无足赤，华盛顿也有一笔坏账：据纽约一家最古老的图书馆称，华盛顿老人家借了两本书至今220年未还，算上通货膨胀因素，他应该缴纳逾期罚款30万美元，图书馆管理员表示，这样对外宣称并非是想追回罚款，但若是两本书能归还的话图书馆方面还是会很高兴的。此外，在该追账名单上还有多位美国开国英雄的名字，欠款总额可是很巨大的哦。



虚拟人物形象的福布斯财富排行榜

福布斯近日公布了15名最富有的虚拟人物形象，其中包括迪士尼的史高治·麦克老鸭（唐老鸭的有钱舅舅）、《钢铁侠》中的托尼·斯塔克、《暮光之城》的吸血鬼卡伦医生、《蝙蝠侠》的有钱大少爷布鲁斯·韦恩等。他们的平均资产高达73亿美元。位于首位的是《暮光之城》系列里370岁的吸血鬼卡伦，身价341亿美元，大多数来源于长达300年的长线股票投资。而象征美国的山姆大叔(Uncle Sam)今年则损失惨重，这位脾气暴躁的拓荒者和前美军招募形象曾在该榜单中占据榜首位置，但其资产从几乎“无限”跌到今年的不足10亿美元。





1、吸血鬼卡伦
2、山姆大叔

山寨灭火器立大功，英国男孩用可乐营救火海中的老爸

如果你学过一点消防知识，就会知道，水并不能扑灭一切火灾，尤其是汽油所造成的火焰，用水只能造成更大的破坏作用。上周日，英国康沃尔郡，52岁的Andrew Wythe和15岁的儿子Nicholas在自家园子里修枝和除杂草，辛苦大半天的父亲准备点个火烧掉一堆树枝和杂草。“杯具”的是，他用来点火的汽油不小心泼出点燃了自己。Wythe 痛苦地满地打滚，这时儿子急中生智，将身边2升的可乐猛摇几下，然后对准老爸一顿乱喷——火被灭了！当 Wythe 被送往医院救助时，医生说要不是他儿子的反应及时，烧伤将会是致命的。



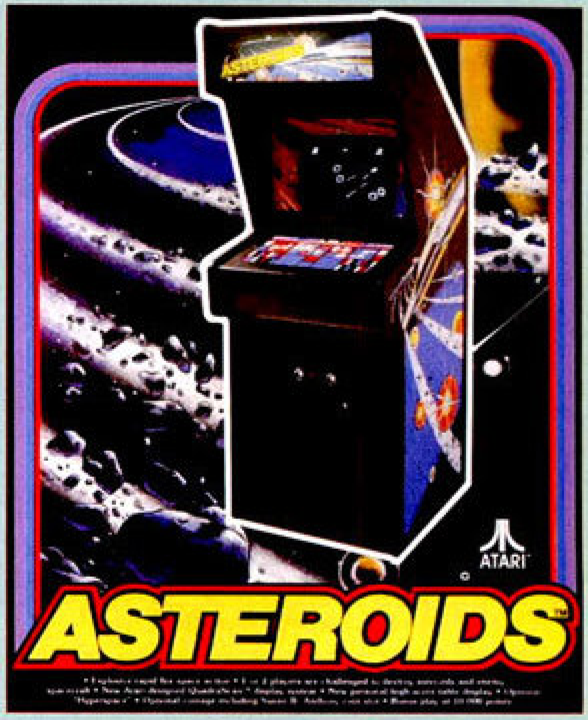
兔子语：这只是个案而已，读者朋友可千万记住，遇到火灾，报警是关键！

一笑而过：记者采访一位百岁老人，问：您现在感到最高兴的事情是什么？老人：“没有同龄人带来的就业压力和攀比！”……



几何战争之父
行星射击ASTEROIDS

雅达利作为曾经的电子游戏之王在七十年代末至八十年代初曾风云一时，那整个游戏界几乎都在它的股掌之中，被称之为“电子游戏的黄金年代”。在这黄金年代之中，诞生了许多足以醒世的开山之作，如PITFALL，SPACE INVADERS，BREAKOUT和今天我们将要介绍的《行星射击（ASTEROIDS）》。



何为ASTEROIDS?

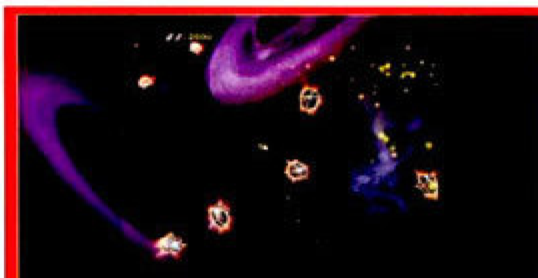
《行星射击》是雅达利公司最畅销的游戏，由莱尔·莱因斯构思，艾德·洛格负责编程。ASTEROIDS直译过来就是“小行星”的意思。顾名思义，玩家在游戏里操控一架三角形的战船，在小行星带中来回飞行，并击落所有的障碍物。游戏偶尔还会出现会对玩家进行攻击的飞碟，同样需要开炮解决掉它才能过关。


▲ 游戏的画面构成即如此，矢量图型的风格十分干净，但同时欠缺色彩。

《行星射击》拥有一套十分完善的操纵系统。由于这并非一款“SPACE INVADERS”式的射击游戏，飞船并不局限于屏幕的最下方而是可以全屏幕自由地穿梭。所以莱尔想出了使用左右方向键让飞船转头，而另两个键则控制喷气与减速控制飞船的进退，再加上射击键，游戏总共要用到五个按钮来操纵，这在当时看来是十分复杂的。但正是如此繁琐的操作精确地模拟了空间飞行的感觉，尤其是惯性的加入，让原本十分容易规避的小行星群变得危机四伏。玩家可以控制喷气的力度，按的时间长，飞船的速度会加快但同时调转的惯性也会加大以至于十分容易撞上子弹或障碍物，而如果小心地点火，同样可能因起步过慢而难以逃脱。需要反复地体验其手感让速度与惯性之间达到平衡是游戏的宗旨。

几何战争

也许《行星射击》这个游戏对现代的玩家来说可能还有点陌生，那么《几何战争》你一定是非常熟悉，而《几何战争》正是《行星射击》的致敬之作！《几何战争》首次登场于Xbox Live Arcade，游戏一经面世就立刻成为了热门作品，它融合了现代的绚丽画面、复古矢量构图和简单的游戏趣味，受到众多玩家的欢迎，随后的多平带发布更是让许多的玩家如痴如醉。


▲ 时隔数十年后，XBLA上依然活跃着《行星射击》的身影。

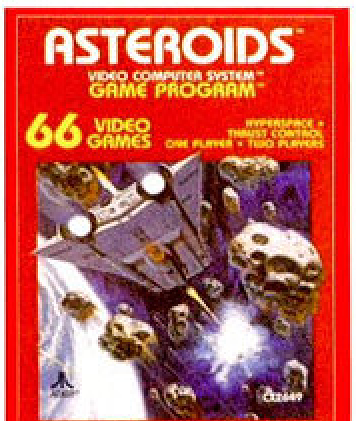

▲ 超级绚丽的《几何战争》，从画面中我们仍旧能看出《行星射击》的影子。

矢量技术

游戏漂亮的图形效果也是它最引人注目的一点。在70年代，街机图形有两种风格，一种是使用点阵画面，而另一种就是本作所使用的“矢量”技术。前者以点来组成图形，而后者则用两点确定一条线来构成。这让《行星射击》的图像看起来比同期的2D图像更平滑干净，并且动态也十分自然流畅，它也是雅达利的矢量反射系统“QUADRASCAN”的第一款游戏。



▲ 由太东引进的日版鸡尾酒台。



▲ 雅达利家用版卡盒，有个十分漂亮的封面。

通过矢量线独有的特性，甚至可以利用线的运动来创造出十分逼真的简易3D效果，比如BATTLEZONE等。但矢量线的缺点也不容忽视，首先由于使用两点一条来构成图形，让常用的圆形完全无法表现（至少在当时是十分困难的）。除此之外，无法对一个面进行色彩填充也是一大弊病，以至于矢量游戏除了线框图形之外其余就是一团黑漆漆的样子，即使出现了彩色的矢量游戏也仅只对线进行着色而不是面。这让矢量技术很快就被色彩丰富的点阵所取代。

一笑而过：上学：我用一麻袋的钱上了高中，换了一麻袋书；毕业了，用这些书换钱，却买不起一个麻袋。

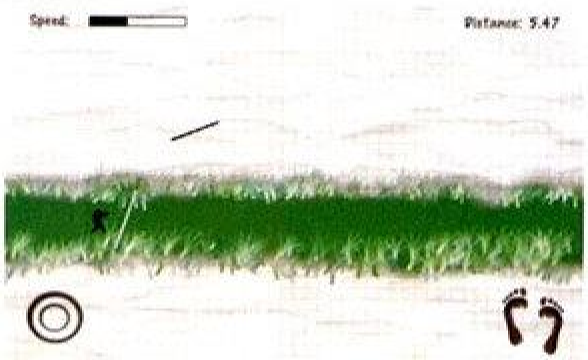
爱疯族 iPhone



这是一个新的平台，这是一个新的领域，我不是在炫耀自己的手机，而是把快乐和大家一起分享，有手机的可以玩玩本文推荐的游戏，没手机的就当看看热闹长长见识，原来手机还能这么玩。

火柴人夏季运动会 Stick Sports: Summer Games

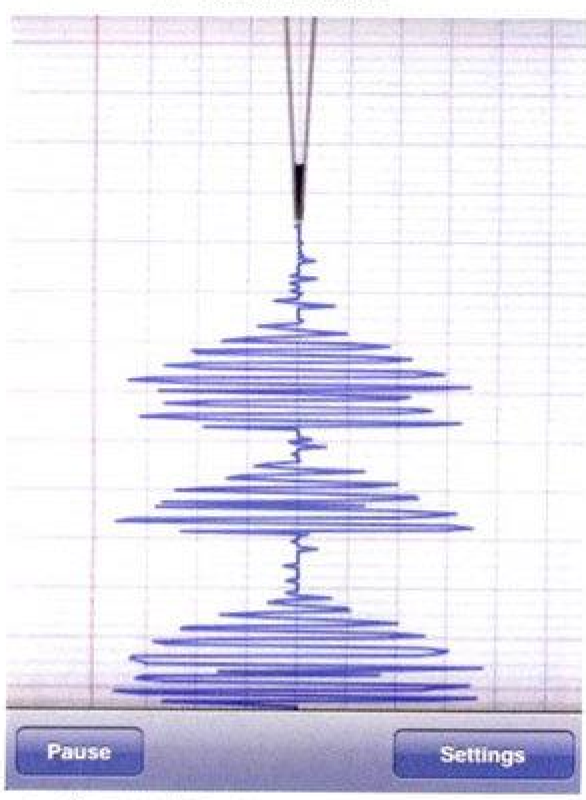
一款涂鸦风格的体育游戏，触摸控制火柴人进行各种运动赛事，包括100米、400米、1500米、110米跨栏、400米跨栏、跳远、标枪8项赛事。



▲ 火柴人标枪，靠的是速度和弧度的控制。

地震检波器 Seismometer

该软件可以测量任何振动或运动，其中包括地震。它依赖于手机内置加速器中一个独特的应用程序，可从两条轴线上收集传感器数据，然后对数据进行分析，并在一个滚动的对数标尺上绘制出能源测量情况。



▲ 除了测地震还能测心跳。

混沌之戒 Chaos Rings

《混沌之戒》是Square Enix专为iPhone/iPod touch制作的原创游戏，对战中玩家需要注意运用技巧和策略，该游戏的回合制战斗系统中有单人和双人两种攻击模式，在战斗中，屏幕上将会出现一排按钮，它们包括“战斗”、“防御”、“使用道具”以及使用一种称之为“Genes”的魔法力量。



▲ 非常具有《最终幻想》味道。

工具箱 Dimensions

一款虚拟的工具箱，它能提供十多种以模拟的精美3D图表示的工具。



▶ iPhone版工具箱，非常实用。

圣兽乱舞 MIKADO DEFENDERS

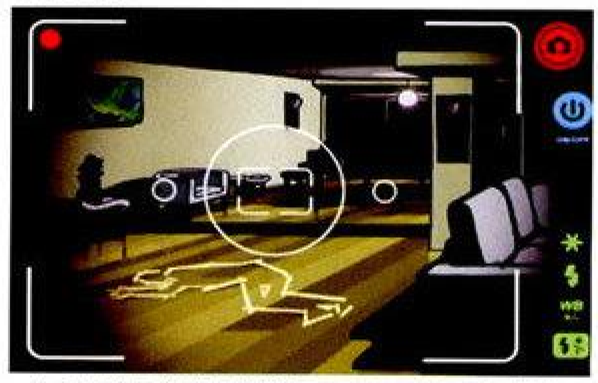
Td塔防游戏，游戏以日本战国时期内战为背景，你必须部署步兵、弓箭手全面阻止敌人的攻击，保护你的城堡。



▲ 直观的目标：在地图上放置你的部队。

特别调查组 Special Investigations Unit

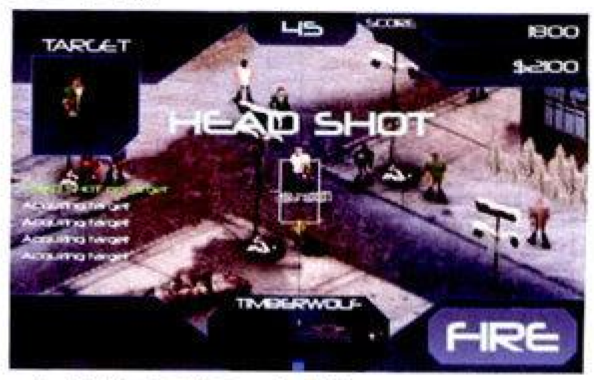
拥有丰富、身临其境的游戏体验，以非常美式的漫画风格，来展现了一个又一个扑朔迷离的案件现场，现场拍摄、证物采集、嫌犯侦讯等等在犯罪案件题材影视作品内常见的东西都会出现。



▲ 玩家正在现场拍摄，可以回去研究案情。

狙击手 Sniper Strike

一款快节奏的街机风格动作射击游戏，通过精准的射击消灭指定目标，游戏共三种模式，两个大的场景：乡村和城市，并拥有多种类型的武器。



▲ 当我又回到了CS的时代。

卡拉OK Karaoke for iPod



事实上这是款iPhone/iPod touch跟唱软件，首先你需要选择一首你喜欢的歌曲，然后对着MIC就可以实时跟唱了。

▲ 一直对着麦克风感觉有点傻。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

模型地带 Model Zone

美丽的妖精族少女登场

手办厂商alter也将在5月发售《奥丁领域》中的“妖精国物语篇”的精灵公主梅露赛迪斯的手办。《奥丁领域》和《胧村正》为同一个厂商制作，同样也是精美的2D游戏作品。这次的手办同样采用了鲜艳的色彩将原画的感觉体现了出来。





手办的全身总览，无论是翅膀、武器前端的宝石，还有池塘造型的底座都制作得十分精致，将梅露菲的特色都体现了出来。









上半身的正面特写，前进的姿势表现得很好。同时脸上的表情也把角色原本可爱的样子表现出来了。



之前推出过的仿造原画制作的手办，动作上就不比这次的有动感了。





底座上的透明部分也将水面表现得很出色。同时水草和青蛙也很精致。

玩具屋

玩具展览2010介绍

在电视游戏繁盛的今天，传统的玩具业界虽然一直被打压，但依然没有放弃。利用现今的新技术和积极的思路在不断进取着，旨在带给大家无限的欢乐。而日本每天春天都会举行一个名为"玩具展览2010"的展会。让大家见识到最新的有趣玩意。这里就为大家介绍其中一些有趣的商品。偶尔脱离电子游戏，去玩玩玩具也会有别样乐趣哦。



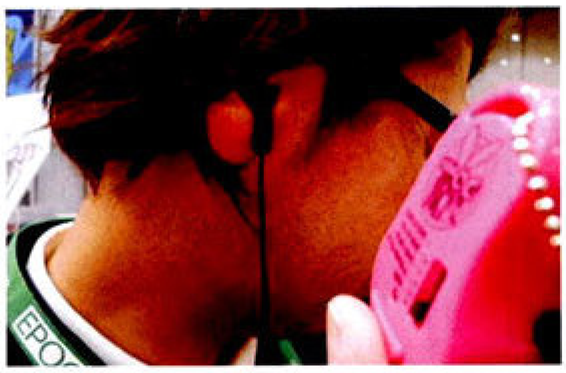
宠物吱吱 老鼠 1344円

吱吱的原型是仓鼠，是一个在美国大受欢迎的儿童玩具。这次也在玩具展中登场了。这个玩具的内容就没什么特别之处了，普通的仓鼠玩偶和大规模的游乐设施等针对小孩子的商品。不过家里要玩这个的话看来还得空出很多空间啊。



▲ 这个玩具的主角就是这个仓鼠玩偶，有多个种类。除了玩偶外还有大型的游乐设施，小孩子的话应该会很喜欢。

年龄检测器 924円



随着年龄的增长，人的耳朵会变得听不到一些波段的声波（当然跟听声音毫无关系）。而这个东西就是利用了这个原理，来发送"滋"和"吆"等高周音波，以此来预测对方大致年龄的小玩具。当然这个东西不会十分精确，因为直接判断别人的确切年龄可是十分失礼的哦。

▼ 看起来很高科技，却是个小玩意。判断的年龄范围以10岁为一档。一共有红和黑两种颜色。





音乐感的鲤鱼烧 609円

这个是个钥匙扣上的小装饰品，外表是一个鲤鱼型烤饼。当你捏动这个鲤鱼烧时，它腹部会被挤出豆沙，同时发出"啊"等各种声音。很有手感的的同时，这个叫声也让这个饰品显得十分可爱。这个音乐的配音者可是初音的声优。同时还有普通、年幼、傲娇和性感等四个声音版本，还会随机出现许多隐藏的语音。





▲ 可爱的鲤鱼烧外型的钥匙扣。当你用手捏鲤鱼烧的翅膀的时候，肚子中的豆沙就会被挤出来，同时出现各种可爱的声音。



◀ 豚鼠的颜色各种各样。



▲ 螺旋型滑道也是小孩子们所喜欢的。

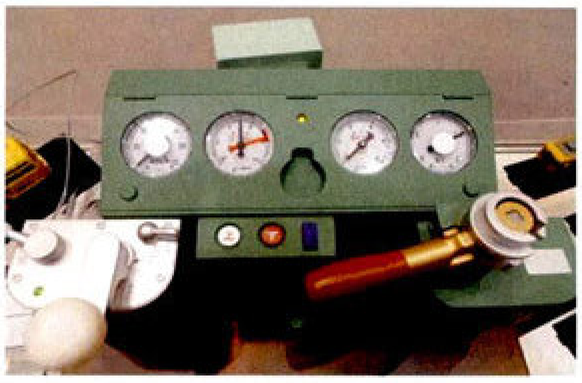


◀ 下部安装有齿轮，能在跑道上快速划动。

一笑而过：不要因为自己年青就肆意的挥霍健康，不要因为自己强壮就忽略正确的保养，身体的健康不像银行，钱花光了可以再储存，身体的银行透支了就无法偿还。

模拟地铁操控 7430円/套

铁道系列游戏在众多家用主机上都留下了身影，而铁道文化在日文也是十分繁盛的。而这个就是让相关爱好者体验真实驾驶感觉的玩具套装。利用游戏给的控制台（国铁101系）套装你能忠实模拟遥控驾驶的感觉。随着你的操作列车会前进，停止，开关门并鸣响汽笛，虽然只有音效但临场感十足。另外这个价格可能贵了点，但对爱好者来说应该不算什么了。







▲ 还有配套的火车来让你收集。

新燃料玩具 概念展示

这个是知名游戏厂商TakaraTomy所展示的一系列新能源玩具。大家也知道现在的电池能源还是有很多弊端存在，比如处理回收不当造成的环境污染等等。这次展出的有电动小车，电风扇和音乐播放器。而这些所有东西的燃料都是含有葡萄糖的饮料，虽然能量只有一般燃料电池的十分之一，但作为小玩具的燃料的话可是十分足够了。



▲ 小卡车和遥控器。



▲ 由可乐来驱动的电风扇，这里要提的是当作燃料使用后可乐会拾取甜味。



▲ 音乐播放器等其他小电动玩具。

马里奥赛车WII 各2730円



相信电动赛车大家都应该玩过吧，而这个系列的电动赛车可是以大人气的WII游戏《马里奥赛车WII》中的角色为原型而制作的。而除了赛车外，在比试的过程中你还能像WII版游戏一样在赛车前方发射龟壳，向后方仍橡胶等等。用红外线模拟的形式再现了游戏中的各种道具。



▲ 复杂的遥控器，你可以看到你当前拥有什么道具。



▲ 这次推出的赛车有四款，分别是：马里奥、瓦里奥、库巴和路易。

GAME&WATCH 997円

说到这个东西想必大家都不会陌生，不过中国的话小时候基本都是国产的双屏玩具了。这个可是携带掌机的始祖，用既定的液晶动画展现几个可移动的角色和敌人。让你用简单的控制来不断挑战游戏取得高分。相比以前的版本，现在的液晶技术更加成熟了。



▲ 造型类似GBA，但游戏内容却十分简单。



▲ 这次有探宝等四个种类的游戏出展。





COS大家秀

记：今天为大家带来的，是一支国内比较少见的欧美电影系COSPLAY团体——亲眷星云之灯管帝国，作为上海比较有名的男性COSPLAY团体，你们是怎么会走到一起的呢？

答：亲眷星云之灯管帝国大概是在2006成立的，主要人员是由“ACG兵团”与“灯管帝国”两个小团合并建立的，“ACG兵团”是一只以ACG相关的军事题材做主题的COSPLAY团体，而“灯管帝国”则是一群热爱欧美电影的COSPLAY爱好者，因为当时两个团队的人数并不是很多，而且大家有着共同的爱好以及都是好朋友，所以就合并组成了现在的“亲眷星云之灯管帝国”。





上海星球大战粉丝团

记：以欧美电影题材为主题进行COSPLAY表演的团队在国内确实屈指可数，当时你们又是怎么会想起要以《星球大战》这部著名的科幻电影作为你们的团队核心内容呢？

答：《星球大战》可以说是我们这些80后小时候所看过的第一部科幻电影，《星球大战》中那些奇思妙想的科幻设定、千奇百怪的外星人造型以及浩瀚庞大的宇宙世界给予了我们无限的幻想与回忆。随着我们逐渐长大，互联网进入了我们的生活，通过互联网了解到我们这群喜爱星球大战的粉丝并不是孤独的，大家逐渐走到了一起。也是通过互联网我们知道了全球最大的星球大战官方粉丝团体501师。于是，做“中国COSPLAY界最专业的星球大战粉丝团体，让更多的中国ACG爱好者了解并喜欢上《星球大战》”成为了我们的奋斗目标。









一笑而过：我们女孩子喜欢的是正经里带一点不正经，但这点不正经还不能误正经的那种。女孩子追求安稳，但又不能太安稳，安稳里要带那么一点不安分，但这点不安分又不能破坏安稳。



记：刚才你提到了501师，请问什么是501师呢？

答：第501师——维达之拳，是《星球大战》中最有人气的反派角色达斯·维达手下的忠实军团，也是全球最大的星际大战帝国角色扮装组织的名称由来。

第501师成立于1997年，由美国一位醉心于《星际大战》中的帝国暴风兵COSPLAY的星战迷所发起，并最终获得了《星球大战》电影导演乔治·卢卡斯的肯定而成为了全球最大的星球大战官方粉丝组织。时至今日，全世界已有超过40个国家醉心于星战帝国反角扮装的星战迷，都已加入了第501师的组织。能成为第501师的会员是一种莫大的荣耀，因为会籍的取得代表着你通过了第501师的严格专业认证，亦表示与电影星际大战那帝国角色道具服已达到专业级的相似度。每一个国家的501师会员如果达到一定数量就可以申请成立当地501师驻军分部，犹如电影里的帝国军队正式进驻在各个国家一般。一个国家或地区501师部队的成立，标志着该国家或地区的星际大战文化已达到一定程度。各国501师部队在各自地区会积极参与各种公共活动，向公众宣传星际大战文化。而积极投入各种慈善活动，更是第501军团的神圣使命！





亲眷星云之灯管帝国





记：501师看起来十分牛×说呢！那么你们团里是否有人获得501师的资格称号呢？你们团平时又有些什么样的活动呢？

答：当然有，我们团里的速水铁同学可是中国内地第一位被501师认证、绝对国产的帝国风暴兵呢！虽然我们都已经是上班族了，但是大家都会抽出自己的业余时间，定期聚会交流自己收藏的星战周边物品，讨论星战的剧情背景设定，最近正在热播的3D动画《星球大战——克隆人战争》也是大家每周必看的美剧节目。如果有能够参加的活动，我们自然不会错过机会，比如每年举办的CHINAJOY、上海旅游节等等，都有我们的参与留下的身影。





记：你们团从2006年成立至今都参加过哪些动漫比赛呢？

答：亲眷星云之灯管帝国第一次集体参加国内正式的大型动漫比赛是2006年CHINAJOY的全国COSPLAY总决赛，由于是第一次大家第一次上台所以没有发挥的很好，虽然大家每天都会利用下班时间在晚上赶剧本、赶排练、赶道具，最终也只是获得了最佳道具奖，不过大家也都非常开心，毕竟这是我们第一次参加CHINAJOY这样的全国比赛就能进入决赛并获奖。然后的2006年17173全国COSPLAY巡回赛中，我们再次给大家献上了一场精彩的表演，也算是把CHINAJOY上没有成功演绎的部分完成了吧。而在2007年17173全国COSPLAY巡回赛上，灯管帝国又给台下的观众成功的献上了一次非常欢乐的表演，虽然只获得了赛区前10，不过观众们给予的肯定以及他们的笑容是我们最大的鼓励！

一笑而过：小时候不学习，妈妈说：“长大后让你嫁给卖猪肉的王老五。”现在我教育女儿：“好好学习，长大后才能嫁给卖猪肉的王老五。”



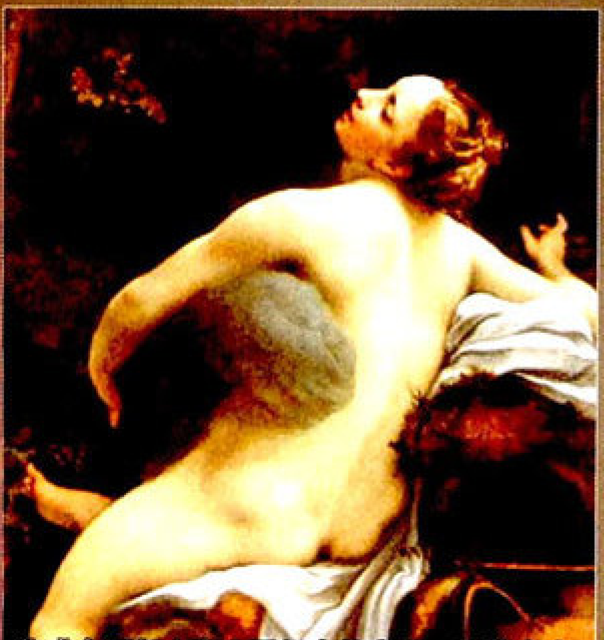
以希腊神话之名瞎扯淡
诸神之战
Clash of the Titans

小编评电影

《诸神之战》是一部典型的翻拍片，原作为1981年出品并获得不俗票房成绩的同名电影。或许是原作过于成功，并一度被评为经典希腊神话影片的关系。如今的翻拍作却显得十分苍白又毫无深度可言。而本片一反前作，将经典的珀耳修斯冒险故事来了个大刀阔斧都修改，最后弄得不伦不类，真是侮辱了千年前的经典著作！

希腊神话中，珀耳修斯是宙斯与阿尔戈斯国公主达那厄所生之子。阿戈斯国王阿克里西俄斯命中注定没有儿子，只有一个女儿，并且他得到神谕——自己将死于外孙之手，所以国王为了改变命运将女儿锁在了一座铜塔内。后来宙斯被达那厄的美貌所吸引，便化作金雨与其相会，不久后珀耳修斯便出生了。

在电影中，珀耳修斯成了宙斯迷奸阿戈斯国皇后所生得之子。而原本只想改变命运的阿尔戈斯国王则成了反抗宙斯暴政的“革命者”。



化成金雨与人类女子相会的宙斯，现世之人将其调侃为劈腿界祖师爷

被电影编剧这么一搞珀耳修斯的辈分整整长了一辈，就迷奸皇后这事而言，虽说宙斯的确是个淫棍，从拐骗公主到掳走女祭司无恶不作，但好歹也是众神之主，即是有人反抗，也不至于要靠玩弄对方老婆来报复敌人的吧。

恐惧死亡的阿克里西俄斯得知此事后将母子二人装入箱子并投入大海。但受到了宙斯保护的她们一路平安的穿越了风浪，到达了塞里福斯岛。之后母子二人被该岛的国王波吕得克忒斯的兄弟——渔夫狄克堤斯所收养。后来国王波吕得克忒斯因为垂涎达那厄的美色，却又怕珀耳修斯的阻碍，于是便要求珀耳修斯去斩下美杜莎的头颅——想以此摆脱这个阻碍，但毫无畏惧的珀耳修斯立刻答应了这个请求。

电影中，珀耳修斯彻底成了渔夫的儿子。皇后老妈在箱中就已死去，而渔夫后爹也因冥王而死，满心愤怒的他决定抛开自己另一半神格，想以此来证明自己是个人类。后来珀耳修斯辗转到了阿耳戈城（一座以金羊毛故事命名的城市），在那里自大的国王不敬重宙斯，皇后更是以女儿的美貌嘲笑诸神。震怒的宙斯在哈迪斯的怂恿下同意放出海怪，借此惩罚愚蠢的人类。而哈迪斯也亲临王宫，不但诅咒了王后，更是放出神谕：不久后王国将会被毁灭，如果想要平息众神的怒火，那就必须将公主献祭给海怪。

这段剧情完全就是把珀耳修斯的冒险动机给颠倒了，编剧将救出公主设定为主线，这样虽然更能吸引女性观众，但完全破坏了神话的意境，不得不说这是一个败笔。



从终结者杀到那美星，现在又杀向希腊神话，萨姆·沃辛顿的战斗力真是无与伦比

旅途中，珀耳修斯受到了雅典娜的启示，在女神的指引下找到了美杜莎的三个姐妹（这是个三人一体的女妖，合称格赖埃）。女妖起先不肯告诉他美杜莎的所在，于是他用计骗取了三人唯一的眼和牙齿，受到威胁的女妖只得屈服。但珀耳修斯却没遵守诺言，他只将牙齿还给了女妖却将眼睛丢入了河中（流氓啊）。

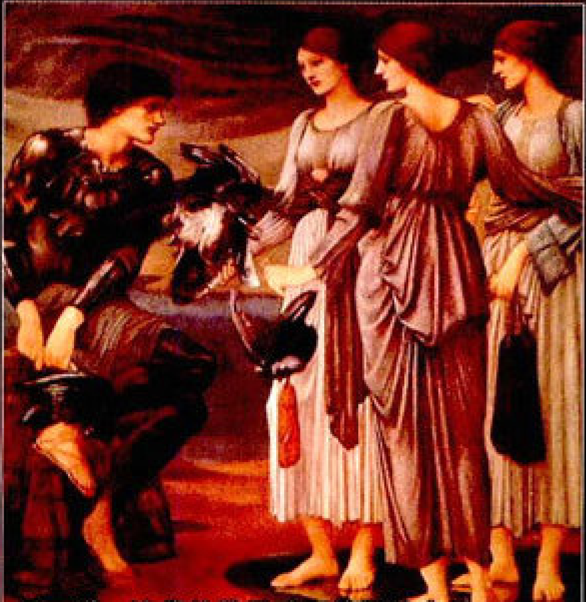
电影中，雅典娜的戏份被半神爱欧所替代，这位半神是贞洁与智慧的化身，她因反抗宙斯的勾引被其下了诅咒，变成永远不老不死的半神（这也算诅咒？那顺便也诅咒我吧）。另外电影中珀耳修斯诚实的将眼睛还给了女妖，但是却没落得什么好话……



爱欧在希腊神话中是阿戈斯国的女祭司，专门供奉天后赫拉。宙斯在与其私会时被赫拉发现，为了掩盖偷情的事，宙斯将爱欧变成一头白色母牛，而识破这一切的赫拉则要走了母牛，并派遣百眼怪兽阿古斯看管。不忍情人受苦的宙斯派出自己的儿子赫尔墨斯营救爱欧，赫尔墨斯扮作牧羊人，用故事和风笛催眠了阿古斯，成功救出了爱欧。而爱欧也在发誓远离宙斯之后被恢复原形。

 一笑而过：说金钱是罪恶，都在捞；说美女是祸水，都想要；说高处不胜寒，都在爬；说烟酒伤身体，都不戒；说天堂最美好，都不去！

后来珀耳修斯又见到了传说中的水仙子，并得到了她们的礼物：一双飞鞋、一只神袋和一顶隐形头盔（一说是披风，但从名画《珀耳修斯与安德洛墨达》中所描述，应该是头盔）。穿戴上飞鞋后，他来到了大海的另一边——这里美杜莎与她另外两个戈耳工姐妹居住的地方。夜间，珀耳修斯偷偷的潜入了女妖的宫殿，在雅典娜的指导下，珀耳修斯利用盾牌的反光靠近美杜莎，成功的割下了女妖的头颅并装入神袋中。随后他利用隐形头盔成功的避开了其他女妖们的追捕，逃离了戈耳工女妖的住所。


另一说，这些礼物是珀耳修斯抢来的

电影中，可没出现什么仙女。珀耳修斯所得到的宝物是宙斯为了帮助儿子对抗海怪特地赠与的，而宝物也变成了一把宝剑和一匹黑天马。（结果儿子又不领情，唉，做老爹真难。）


曾经美艳无比的美杜莎

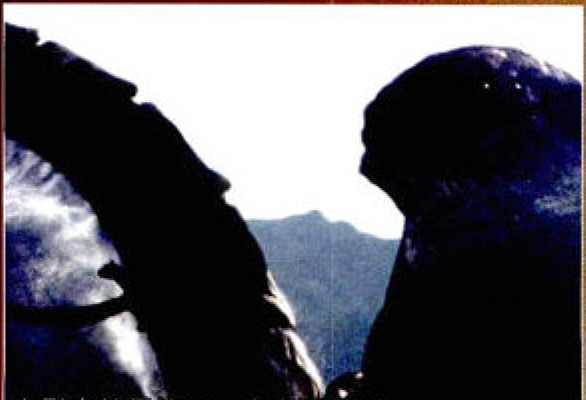
美杜莎这个角色虽然出现在很多故事、电影、游戏中。但与传说不同，事实上她是一个非常悲情的角色。希腊神话的一个版本中是这么描述的：美杜莎原本是个美丽的少女，海神波塞冬被其吸引，化身成骏马与她幽会。他们为了躲避海神之后安菲特里忒的嫉妒，而躲在雅典娜的神殿中偷情，此举触怒了雅典娜，盛怒下女神将美杜莎及其姐妹三人全部变成了女妖。

从这个故事中我们可以看出两点，一是做小三没有什么好处。二是正义女神也是胳臂往里拐的。

归途中的珀耳修斯在埃塞俄比亚的海岸边上看到一个被拴在一块礁石上的少女。询问后得知这为少女是埃塞俄比亚国王刻甫斯的女儿名叫安德洛墨达，由于她的母亲曾骄傲地说，她比所有的海仙女都漂亮，因此为此触怒了海神，使得整个国家面临被海水淹没的危险。而神谕指示，只有献祭了她才能平息海神的怒火。为拯救国家，安德洛墨达被拴在礁石上成为了海兽刻托的牺牲品。


珀耳修斯解救安德洛墨达

珀耳修斯被公主的美貌所吸引决定搭救她。而国王也允诺如果能救出公主，那他就答应将女儿嫁给珀耳修斯，并且把王国也一并赠与未来的女婿（多大方的人啊）。就在说话间海兽已经游了过来，珀耳修斯立刻腾空而起，飞到了海怪的背上。他用剑猛刺海兽的背部，受伤的海怪猛的潜入水中，但珀耳修斯不会错过这么好的机会，他果断的向海怪投出致命的一剑。没过多久这个怪兽就断了气。救出公主的珀耳修斯成了埃塞俄比亚王国的英雄，国王也如约举办了婚礼。


电影中的最终Boss也太不济了

刻托是希腊神话中的一个凶恶的海怪，她是盖娅和蓬托斯的女儿。她是海难与危险的化身，也是未知陆地以及诡异生物的象征。在希腊语中，刻托（Ceto）一词被用来代表所有的海怪。

电影中，刻托被一个名为克拉肯的怪物所代替，这个怪物的来源并非是希腊神话，而是北欧神话。在北欧神话中，克拉肯身躯巨大宛如小岛，不仅能用触手造成巨大的破坏，还可以制造漩涡，是渔民心中的噩梦。

电影中，海怪是被美杜莎的目光所杀，而希腊神话中也有珀耳修斯用美杜莎石化海怪一说。不过电影里不知是为了视觉效果还是要证明诸神是不可战胜的，特地将阿耳戈城给推倒了。而公主安德洛墨达也没有与珀耳修斯相爱，独自成为了女王。至于珀耳修斯的感情生活，好莱坞自然不会亏待他，美貌又不会衰老的爱欧成为了他的伴侣，两人在海边长相厮守。

老爹的情人也敢抢。这也太混乱，太能编了。

即是受众神庇护的珀耳修斯也不能避免命运的诅咒，在回国的途中，路过彼拉斯齐国时，那里正好在举办一场节日赛会，一时技痒的珀耳修斯也参加了比赛，但不幸的是，他所投的铁饼正巧砸死了外祖父阿克里西俄斯。原来阿克里西俄斯因为恐惧神谕，逃到异地，希望以此避开灾祸，谁知诸神安排的命运是无法改变的。

从外祖父变成老爹的阿克里西俄斯（虽然不是亲的），依然没有逃脱被儿子（外孙）杀死的命运。虽然电影中他一定程度上是自杀的，不过从其悲剧的一生来看得罪诸神果然没好下场。

珀耳修斯非常悲伤，他埋葬了他的祖父后将他所获得的所有宝物还给了它们原来的主人。珀耳修斯把美杜莎的头献给了雅典娜。他放弃了阿戈斯的王位而在梯林斯建立了迈锡尼。他和安德洛米达还有其他许多儿女，赫拉克勒斯也是他们的后代（也是宙斯的儿子，啧啧……）。珀耳修斯死后成为了英仙座，安德洛米达成为仙女座，她的母亲成为仙后座，她的父亲成为仙王座，那个海怪成为鲸鱼座。

其实我一直不明白好莱坞为什么老是喜欢把哈迪斯描写成大反派，事实上上期杂志也说过，哈迪斯唯一做过的坏事就是抢了春之女神珀耳塞福涅为妻。而真正一天到晚想要谋朝篡位的则是海神波塞冬。真不明白好莱坞是怎么想的，掌管死者的冥王就一定要是坏人吗？


编剧莫非是《大力士海格力斯》看多了？





TARSYLIA GUSHI JI

塔希里亚故事集

地球上最后一位法师

吴淼



老实说这是一篇早就应该有的文章，自从上次见过吴淼先生之后，就想要写一篇和采访、和宣传等等完全都无关的，完全属于自己想法的和《塔西里亚》有关的文章。当然吴淼先生自然不会知道，不过这确实是某猫一直欠着的文字债。不过，要说某猫为什么迟迟没有动笔……虽然我承认懒是一方面的原因，还有另一个比较大的原因（某猫无力的强调）就是我确实还没有整理好如何去讲述这篇大陆，还未决定用怎么样的一种方式来介绍《塔西里亚》以及它那其名字奇特的作者。当然不管如何，这篇文章我还是写了出来，不然本期的《动漫生活铺》也不会就这样出现在这里。

“我不是漫画家”

这句话是吴淼在很多场合都发表的言论，其实会让他说出这句话的原因有很多，不过再多原因归根到底的结果，就是漫画家在中国的生存现状。其实在开篇的时候就说这样的话，似乎有点扫兴，不过这确实是无可避免的事实，即是给喜欢中国漫画的人们一个更加珍爱的理由，也是为那些想要在中国画漫画的人的一个警钟。吴淼画的书、书商印的书、我们读的书——中间经历的艰难坎坷比我们想像的或许多得多，也无奈的多。

“我无法想像1年后的自己会怎么样。”

这是他但是对我说的一句让我记忆深刻的话，或许是带着夸张的无奈，或许是现实的挣扎。总之祝愿他能够将他最爱的《塔西里亚》做一个圆满的完结。

中国人创造的奇幻世界？

这是很多地方对于《塔西里亚》的介绍，或许也是塔西里亚这个世界给人的第一印象吧。其实这么形容并没有什么错啦，魔法的等级表格、各异的怪物设定、人物的冒险与洗练。这一切让原本熟悉西方奇幻的人们更快的融入于这本书中，也让知识因为好奇阅读这本书的人，有机会去了解西方的奇幻。

不过，有时候某猫看着这些故事的时候却不免想到，如果脱离了奇幻世界塔西里亚就不再是塔西里亚了吗？而这个充斥着奇幻的塔西里亚会有可能被西方的奇幻爱好者接受吗？当然这些想法从实际意义上来说是真真正正的空想吧，已经成型的塔西里亚不可能忽然穿越出没有魔法的世界，而西方读者是不是会接受也不是某猫可以断定的，基本上来说就像平时某猫看起来在思考实际上在睡觉一样。不过不管究竟有没有意义，就像某猫在开篇时写的那样，总之这次我是想到什么写什么。

其实《塔西里亚》更像是一则寓言，一则对中国文化没有兴趣就没人会看的寓言。这里没有惊天动地的阴谋、没有斩断善恶的英雄、没有封神路上的杀戮，塔西里亚仅仅只是讲述那些不同性格和外貌的凡人们的生存的故事，是的，“生存”的故事，虽然生存听上去是一个严酷的词，不过生物不就是如此吗？如果要问活着是为什么什么的话，那么最直接最本质的回答就是“繁衍”，直接到我们都不曾怀疑，记录与我们DNA之内的信息。而事实上故事讲述的就是各位人物生存下去的故事，或许他拥有各种力量、影响着这个世界的法师，但是无论如何他们都摆脱不了他们是凡人的事实。所以想要观看围绕指环的神魔大战、魔法小英雄的冒险与成长的读者真的会失望透顶吧，这里有着只有被赋予这样身份的人，努力活下去的故事，而这些故事的原型或者发生于你我之间，或者是被你我所看见，但是对于第三者来说或许并不感兴趣。





即时新闻：因为安全问题……米高的初号机活动因故取消。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

塔西里亚的世界

四学徒

庸人的雅戈、凡人的斯布雷斯、天才的艾梅达尔、完人的帕尔卡

这四为法师学徒从某种意义上来说是塔西里亚故事的核心，也是很多读者所喜欢的角色。成为一名法师需要什么？“天赋、坚毅和非常非常足够的耐心。”无论是性格、能力、还是上天所给予的才能都各不相同的四人都成为了法师。虽然有着天生的差距，不过其实他们四人在法师的道路上都经历了艰险，每个人都有着自己的烦恼，没有人能够说谁的道路是平坦的。就如同我们现实世界的每个人，即使他人觉得无意义，但依然不停的挣扎于属于自己的天地。

也许每个人都会时不时的会去羡慕他人吧，因为他人有着自己所没有的优点。不过其实这是一个很有趣的矛盾，因为他人有着自己没有的优点，反过来自己也有着他人的羡慕之处。不管是庸人雅戈、凡人斯布雷斯、天才艾梅达尔、完人帕尔卡，他们都走上了法师的道路，而这些称谓也是他们作为法师的资质。但是最没有法师野心的雅戈拥有了别人所没有的幸福，最没有资质的斯布雷斯终于完成了自己成为法师的梦醒，拥有天才之气的艾梅达尔最终学会了平凡，将法术作为自身理所当然的帕尔卡最终苦恼于凡人的哀伤。每个人都是一面镜子，一个我们自己的写照。

作为某猫来说，最喜欢的便是雅戈的“庸俗”，“执著庸俗”比起“附庸风雅”的差别又何止是如同词句表象上那么简单。而同时斯布雷斯那永不停息的执着业火，相信也是每一位有着不想要放弃之物的人，所能深切体会的。



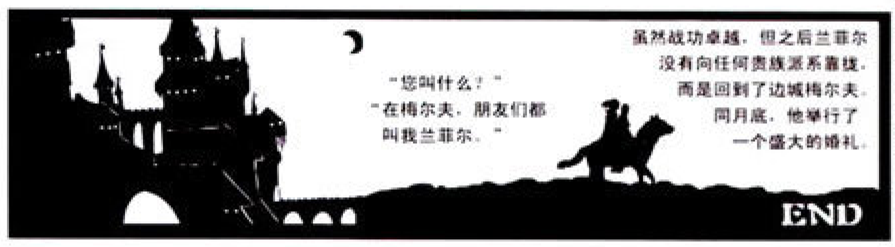
昨日之城

每个人都曾经荒唐过，幼稚过但是正因为如此。修马斯特与昨日之城在目前的故事中所占的比重非常的少，不过却是某猫相当关心的人物，从一个骗吃骗喝的吟游诗人，到开始组成队伍开始冒险的队伍领头人，直到成为昨日之城的城主，修玛斯特得到了很多，可是失去的却同样多——重要的伙伴塞拉。在本篇的故事中只讲述到他们之间的相遇，之后的故事我们只能从前言中知晓一个大概，但即使如此我也可以从那几句简单的话语中体会修玛斯特懒散而又震撼的经历。或许是因为失去了，才会了解拥有这份直率信念所蕴含的勇气与快乐。



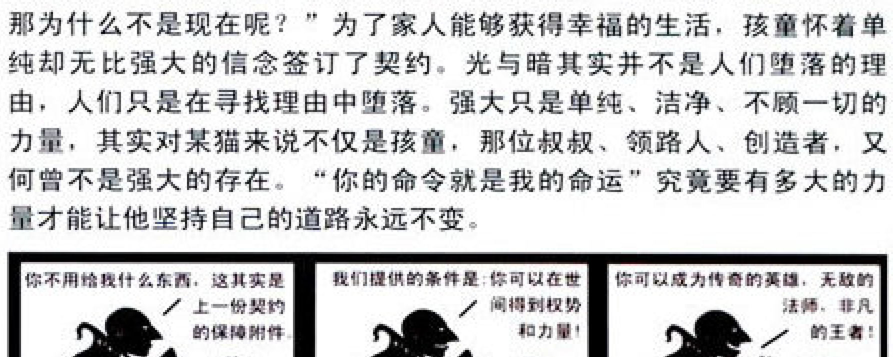
幸福的所在

极其短小的故事，不会影响塔西里亚的历史，仅仅叙述了两位年轻男女在舞会上的相遇，不过和童话故事稍稍有些不同，相遇的是一位落魄的骑士，与平凡的侍女。幸福这样东西真的很微妙，生活于平凡的我们希望通过一些惊险与刺激得到幸福，但是那样的故事其实在哪里都看不到。放弃虚幻，做回自己真的需要极大的勇气。相信那一晚的塔西里亚，没有人会比这对私奔的骑士与侍女更能体会幸福的意义。



强大

从塔西里亚的初章的故事，魔预者督尼与孩童，同时也是未来深渊巨头第一次的相遇，简短却不单纯的故事。“如果神会来救我们，那为什么不是现在呢？”为了家人能够获得幸福的生活，孩童怀着单纯却无比强大的信念签订了契约。光与暗其实并不是人们堕落的理由，人们只是在寻找理由中堕落。强大只是单纯、洁净、不顾一切的力量，其实对某猫来说不仅是孩童，那位叔叔、领路人、创造者，又何曾不是强大的存在。“你的命令就是我的命运”究竟要有多大的力量才能让他坚持自己的道路永远不变。



即时新闻： 作为文化部新中国60周年华诞献礼的专项课题之一，由北京电影学院动画学院承担、国家扶持动漫产业发展部际联席会议办公室组织编写的《中国动画史》，全书约50万字，将于今年6月由商务印书馆出版。

无责任作文
——今天我是刺客



由于笨熊的重要精神——加大读编交流力度，于是乎这个体现众编辑人品的茶坊分支栏目便出现了。

你想要成为一名刺客吗？如果你得到那样匪夷所思的能力是决定进美术馆进行一场具有艺术气息的淘金三日游呢？还是决定把隔墙小时候欺负我的八公解决呢？如果你忽然得到这样的特殊能力时候会改变自己的生活呢？你想不想要得到得到这样足以改变的能力呢？

请以你以“拥有《刺客信条》中主角的所有能力”这一情况展开联想，写一篇500～1000字的作文，体裁不限、内容不限、思想情操必须高尚（这条好像有点难）。

危险度表示这样写作文，你会很危险。

首先让我们看看身为主角的刺客究竟有些什么能力

刺客技能一 物理定律早无视：攀爬建筑丝毫不受物理定律影响，即使身穿重铠也一样上爬楼翻墙无所不能。

刺客技能二 偷遍天下无影手：只要你想，随时可以偷遍全城男女老少，出手即得手，命中率100%。

刺客技能三 随心所欲大众脸：就算全城贴满了你的通缉布告，只要你一混入人群，卫兵立马变成睁眼瞎。

刺客技能四 自由飞行我最高：莱特兄弟算个鸟，有了达文西，咱提早400年就能利用热空气上升原理驾驶飞机四处翱翔。

刺客技能五 神经毒素要你命：中毒不可怕，但中了神经毒素就不一样了，先使你发疯，再口吐白沫而亡，最为牛逼的是，毒性之高，效率之快连“要你命3000”都望尘莫及。

刺客技能六 天生武学奇才：从飞镖到火枪，从袖里剑到双手巨斧。无论什么武器，只要拿到手立马变成一代宗师。

刺客技能七 英俊潇洒似潘安：人妻、萝莉、御姐、熟女，只要是女性角色没有一个你搞不定的，不是被你英俊所吸引，就是被你潇洒的身手所折服。

我只想像植物一样生存
——装甲兔

刺客？这年头别说动手做坏事了，你在网上说自己要做坏事都会有警察叔叔找你去公安局谈心。

成为一个刺客？别说笑啊，你不是来钓鱼的吧？什么，还能获得7种能力？这又不是美国电影日本漫画啊，你当我吓大的啊！哎呦，好像还真有……坏事啥的咱就不会做，咱连杀个鸡都不行呢。不过这点技能还真不错啊，要不先溜进暴雪看看《星际争霸2》和《暗黑破坏神3》的真正发售日期？或者去动视看看没有了IW的COD现代战争系列的开发情况？

嗨，谁叫咱是游戏杂志编辑呢？国内新闻资源那么少，能拿到的都是外国网站玩剩下的二手资料，我容易吗？再说现在网络游戏那么流行，单机都不好混啊，咱这不也是做一行爱一行吗。你倒是说说我得了这什么“刺客七大技能”能做什么？

别“哔~”啦，看看你说的怎么尽是一些敏感词啊，兔子我也就一草民，也没啥深仇大恨也没啥国仇家恨也不差人钱也没欠人家钱，有了这点技能还能干啥呢？想不想出名？大哥，你是我的仇家叫来唬我的吧，都做刺客了还不老老实实隐姓埋名做好本职工作，学人家007吗？007真要是不拍电影早让人逮着几万回了。

嗨！别走啊，买卖不成仁义在，就算咱不当这劳什子的刺客了，那你也得把钱先给退我吧！别以为我不知道你们这群江湖骗子的丑恶嘴脸，真当哥哥我没看过功夫吗，小子，别跑！



我这儿有本秘笈

危险度：0

评语：兔子你知道你为什么这么胖吗？就是因为你有碳水化合物却没理想。顺便说一下，《星际2》和《暗黑3》的发售期估计就连暴雪自己都不知道。

我是云，雷电是我的朋友
——SKY

貌似以上只有技能四才适合我，技能一有电梯谁还去学蜘蛛侠爬墙，何况现在污染严重，外墙脏的要命，得什么皮肤病怎么办？技能二，做小偷是本人最不齿的一个“职业”，长着一双手不干活，天天偷鸡摸狗，好吃懒做，为了偷这点东西，整天窝窝囔囔偷偷缩缩，迟早得什么心理疾病，何苦来哉。技能三，天天被通缉，好玩啊？技能六，冷兵器用的再好，也不如一把枪，更何况杀人我还要偿命，不划算，对付仇人，找老阿姨打打小人就够了。技能七，本来长得帅谁都希望，可惜就可惜在我已经有老婆孩子，帅给谁看？

技能四对于本人而言可以说是最实用的，也是对现在的上班族最实用的，但仅限于大中型城市和路程较远的人，在隔壁上班就直接爬墙了。

大中型城市上下班时间交通可以说是极其拥堵，短短几公里路程，开5分钟，堵1小时，在这里要跑车何用，坐地铁人挤人，直升机又买不起，如果我有达文西的飞行器，不用堵车，除了几片云没什么会挡住我、不用绕路，真正实现了两点一直线的计划、不用等红灯，全程200码都算慢的、不用躲警察，他们管下面的汽车已经头痛死了，谁还会来管我有没有牌照、不用怕撞车，最多撞一两只小鸟，告我一个侵犯小动物，想开多快开多快，想什么时候起床就什么时候起床，开自己的飞机，让下面的人堵车去吧。

 一笑而过：逃课太多，昨天想去上课，见到教授，教授惊讶地说，这么长时间不见，长这么大了。

但此技能只限于少数人使用，否则用的人多了，还不如不用。


就算阿帕奇也是怕小鸟的……

危险度：20

评语：表里如一的好同学，名字叫SKY所以就选择飞吗？不过昨天来我家打游戏的牛顿要我告诉你，如果你以极高的速度撞倒小鸟的话，进医院的不会只是"一只"更会加上"一个"，要知道飞机场周围都是没有飞禽的。

是鸟？是飞机？是流星飞猪！

——猪猫

老猪我若是刺客，那首选的能力必定是自由飞行了。试想下，每天上下班不用挤那可恶的地铁公交、更不用因为堵车而心烦气躁。天天睡到8:30起床，刷牙洗漱用个15分钟，再花10分钟吃个早饭，随后笃悠悠的驾着我的飞行器飞向公司，不但一路无阻，没事还能看个风景啥的。不过这能力也有缺点，若是刮风下雨天的，还真不好掌握飞行路线。再者，电攻编辑部在上海，经常有机会接待个国家元首、富翁大亨之类的，万一碰上空中管制之类的事，真讲不定哪天我就直接飞进未知领域了（我不喝咖啡，能上伯爵红茶吗？）。不过这能力还是利大于弊的，若是开个"刺客宅急便"，天天帮人空运货物，收费都能比一半摩托物流来的贵些。再者，可以在机翼上贴上各大游戏场商的广告，不但能创收，还能出名。估计用不了多久，电台杂志网媒等八卦狗仔队都会蜂拥而来，届时老猪我再来个花样裸飞，好么，新一代"飞行哥"就这么出炉了。哼哼！到时候犀利哥之流都不是我对手，称霸网络的日子不远了！


就算你再会飞，还是一只猪。

危险度：40

评语：竟然和某人选了一样的技能，我应该说这是男人间共同的语言呢？还是说你们有基情呢？话说，请你明白现实是残酷的，就算你想模仿"魔女宅急便"也依然是这副傻样。

还有作文的要求是500～1000字，请注意要求。至于为什么你比SKY的危险度高了20，那是因为你胆敢挑战犀利哥！





蟋蟀的奥义在于就算打架也是"斗帅"

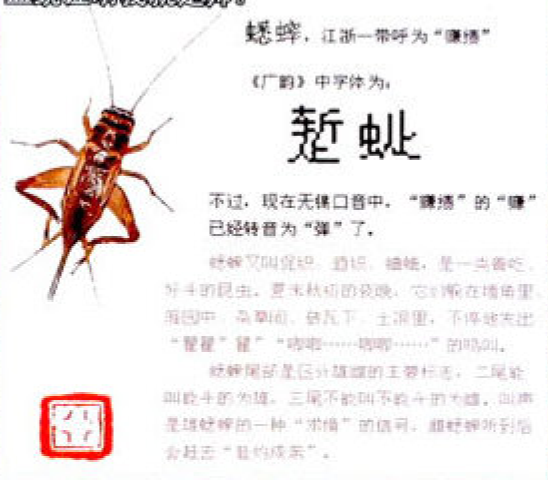
——苍蓝

成为刺客后我想要干什么？这个问题真让我困扰，作为一个公众人物我不得不给台下的同学们一个交代。看了一下刺客的技能列表。身为一个以维护世界和平为人生最大志向的人，打打杀杀显然是不适合我的。所以什么毒物使用啊，武学奇才之类就显然不需要了。虽然许多同学都对我抱有很大的期待，可惜挽救地球实在非我所欲，只能让大家失望了。

至于说到技能一和技能四等等移动技能，虽然能在大厦中穿梭十分拉风。但本人有恐高症，上个五楼都要头晕的我怎么能在大厦楼顶飞呢。而且身为一个职业宅男。能不出门就不出门的我显然是要了这些技能也没用。

不过一路看下来，刺客的技能七那实在是太让人喜欢了。虽然作为一个每天清晨经常被自己帅醒的人，可能英俊潇洒对我来说已经足矣。但正如人不会嫌自己的钱多一样，既然能再帅一点的话，又何必拒绝呢。获得了这个技能后，我一定要去竞选超级女声！

听了我这些话好像有些同学呈呕吐状去厕所了，没关系没关系。剩下的很多同学们还是对我报以热烈的欢迎啊，都上来找我签名了。咳，请大家排好队不要拥挤……哎呀，不要打脸。呃！呜！啊！……事后我躺在地上，发现还是技能三，变成大众脸逃跑最实用啊。



血统证明我就是帅。


Ro的刺客算是形象比较可爱的了

危险度：60

评语：既然已经变帅了，可为什么要去竞选恐怖分子呢？真是独特的爱好啊。不过其实我更加不明白一个帅到掉渣的人，怎么会忽然成为大众脸呢？也许路人才是神秘中的神秘。总之，备战超级女声的你辛苦了。

一笑而过：我想我是太久没吃鸡肉了，不然为什么昨天看见鸡毛掸子，居然有点激动？



超级系看到魔神恺撒，真实系看到高达

——贪睡猫

其实看了这些技能之后，某猫心里基本就有了一个大概了。和牛顿是好哥们的我，深信人类是不能说飞起来就飞起来的；；大众脸？这种我本来就有的技能为什么还要去追求；毒？你在说笑！现在就算用二氧化碳作案都会被名侦探查出来；变帅？某猫这么多年来都一个告诉自己不受欢迎和狂欢迎都很痛苦，所以既然都是痛苦的事情，就不需要换种方式体验了。

所以，没错！某猫选择的是第六种技能！

其实看到大伙对这条技能的反应，不禁让某猫觉得，大家的智慧……哦，不，是审题有点问题。熟练运用各种武器，难道你们就想到刀啊，枪啊什么的吗，真是一群粗人，都什么时代了，脑子里就想着打打杀杀。历史告诉我们，折凳这样优雅的物体才能配得上成为上等的武器。所以，作为一个纤细文化人的我，手中的笔自然就是我的武器，能够熟练运用的话，自然就是指我马上成了盖世大文豪。文化和艺术是不分家的，所以某猫成为文豪的同时也就勉为其难的当个画家了。而同样，作为一个现代人，熟练运用键盘这种手中利器的某猫，说小点那是用脸滚键盘都可以《星际》打赢SKY，《魔兽》征服NADA，也不在话下。你说反了？那就是SKY打赢“星际”、NADA征服“魔兽”，这样满意了吧，咱从来不在乎这点小细节。说远点的话，随手编个win255、win65535的都没有问题，“比尔盖子”什么的要到我这里从头学起来的话我免他一半学费。真是的，明明是这个高雅的技能，就让都被他们退避三舍，果然猫作为一种优雅而有智慧的生物才可以成为世界的主宰啊。



拿到手里就会用让我也很无奈



危险度：80

评语：有一种脸面叫做群嘲，有一种灾难叫做众怒。你不入地狱，也被打进地狱，所以就不用挣扎了。

我的胃口真的很小

——肥龙

其实，我是个很务实的人，这么多能力不要说“全拥有”，就算有一条就够我过日子了。但是老天既然赐予我这么多能力的话，我不好好运用岂不是不给天爷面子？不过打劫之类的太低级，只有至尊宝之类的才做！让某人“消失”也不符合我的风范，除了吃饭和打游戏的之外，我都是个心地善良的人……

毫无疑问，作为一个有计划的人，我必须通过这些技能让自己的生活更美好。如何合理的安排应用自己的技能呢？我是这样计划的：

第一天：我利用技能一爬到东方明珠尖塔顶端，身上挂两条横幅：一写“先谢国家”，一写“再谢领导”——我想说这两句话很久了。

第二天：我结合前两个技能到隔壁建筑工地去“运”砖头、水泥，然后跑到山里去盖大房子。盖两栋，一栋住人，一栋养猪——我终于有自己的不动产了。

第三天：化妆成大熊的模样，到财务室跟大家下达三条精神：“肥龙：现在：涨工钱：”，“我们应该提名他做全国十大杰出青年”，“另外最重要的是以后他上下班不用打卡了”。

第四天：飞到盘丝洞，逮了白晶晶，蒙上眼睛带到山里当压寨夫人，白天养猪，晚上……一起看星星。

第五天：提一头猪飞到一个偏远未开化的小山村。把猪毒青了让它冲进村庄破坏，解决掉这只猪之后和大家说：“打败这头猪的我已经没有人能够阻止我了！”，宣布永久占领。

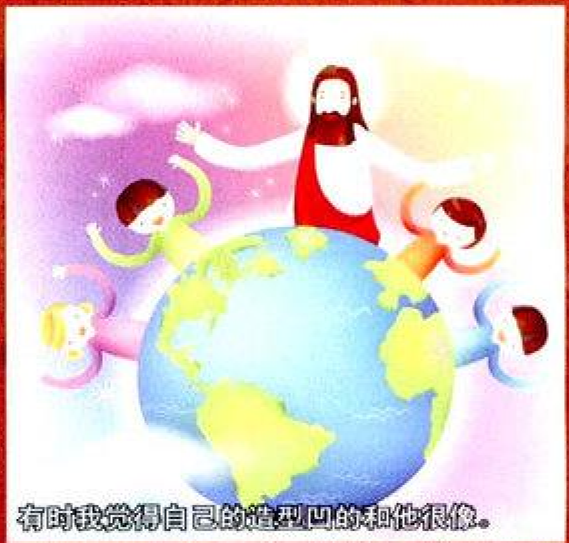
第六天：把公司附近十里方圆内的城管全都打跑，这样以后我上班就能买到早饭了，午饭也不愁没地吃了。



我杀猪和吃猪一样擅长。

第七天：参加好男儿、快乐男声、超级女声选秀总决赛，有七大技能在身轻松打败所有竞争对手，获奖发言时说一句：“你们这群大XX”，然后扬长而去。

在《圣经》里，上帝用七天创造了世界。而我用不知道谁赋予我的七大技能，在七天里完成了自我升华。我既满足了自己的需要，又不影响社会。我上班有早饭吃、下班不挤公车、工作有高报酬、回家有好贤妻，我还是一个乡土小山村的村长……生活还能更加美好么？无法无天，不是最牛逼的；有无法无天的本事，却仍然低调的活着，这才叫牛逼。



有时我觉得自己的造型凹的和他很像。

危险度：100

评语：看起来好像说的都是大白话，做的都是庸俗事。但其背后的野心昭然若揭，竟然自称要做七天的计划，把自己堪比上帝！来人呀，拖进忏悔室，让他好好感受一下神父的“慈爱”。

电攻百科：显卡的散热方面不是风扇越多越好，热管散热器应该是最好的选择，一般而言，纯铜热管加[illegible]搭配铝合金材质，其导热性能也要超过普通的纯铜材质。

游戏一招先

编：贪睡猫　美：哈秋

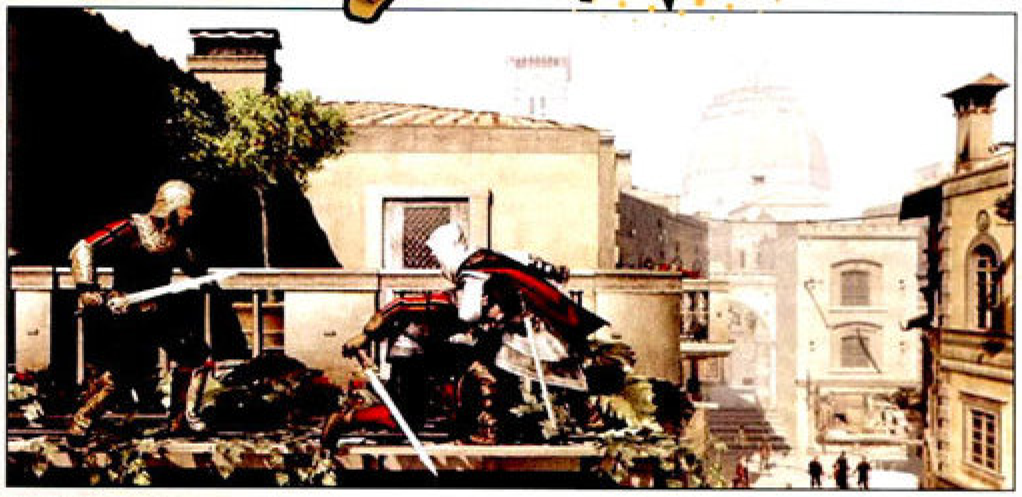
游戏秘籍全分享



刺客信条2
Assassin's Creed 2
取出固定在敌人尸体上的武器

搬起被固定武器的尸体，固定的武器会自动飞出来。

相信很多去抢过某些士兵上的武器，而有些士兵身上的武器都比较强（大斧、大剑），可是这些武器在反击的时候有一定的机率或动作，武器会固定在目标上，而且主角会放弃武器变成空手状态。此时只要依照上面的方法，就可以把武器给取出来，不过战斗中请自行抓控档。



使命召唤6：现代战争2
Call of Duty Modern Warfare 2
几个有趣的小地方

1. 博物馆这关里的敌人在没按下按钮前都是虚弱到一发就能解决的状态，而且他们被滚动的闪光弹碰到也会挂掉，有兴趣的人可以试试打人体保龄球。

2. 山脉跳崖那段，若玩家比NPC还早往前跳，却又连山壁都没有勾到的话，原本死亡时出现的历史格言会变成“没有人第一个跳的啦……”这样的搞笑语言。而如果有钩到（不必先跳）却没有做任何动作的话，那段话则会变成“要好好爱惜生命啊”。

3. 机场那关最后一定会被杀死，而且逆天的行为绝对无用，即便你龟缩在墙壁后面还是会被一枪干掉，拿盾牌的话则会一直追你，直到可以用枪托打你——而这是无法防御的。

4. 阿富汗关卡的最后，Shepherd不是会张开友善的双臂欢迎你吗？如果在引发剧情前偷偷攻击他的话（第一枪会被当成friendly fire，不必担心成为伟大祖国的敌人），有时候他会瞪着你，后续的对话也就不会出现了。

迷你忍者 Mini Ninjas 游戏心得

1. 很多的植物及泥菩萨找不到，可以利用第二个卷轴上动物的身，可以看到没有采的植物和尼菩萨会冒出紫蓝色的烟雾（只有在动物身上才看得到）。而且附在动物身上比较不容易被人发现，另外你也可以附在敌人身上，可是只可以是小兵。像熊或是熊猫及野猪跑的比较快，也可以攻击敌人。

2. 其实整体游戏难度不高，只是有时候找不到卷轴或是泥菩萨跟植物而已。有的时候同一条路太多方向困可选择，要仔细多走几次，尤其是有些地方比较特殊不起眼的小山洞或是小步道，都会有意想不到的收获 。

3. 游戏里面有攀爬、飞檐、走壁、左右墙壁借力往上跳、走钢索、独木舟等，要多练习几次熟练。

4. 钓鱼用释放卷轴的按键一样可以放钓竿，之后再放掉按键，钓起来的鱼会直接变成生鱼片寿司，可以补血用。

5. 滑雪时因为要滑的比雪崩还快，所以千万要记得可以适时的按加速，而且在你按跳跃后按加速也可以防止翻滚变雪球。



6. 记得要把寺庙的敌人杀光才可以祭拜寺庙。还有如果右边有出现一个十字加问号的符号时，按十字键的下方会跟你讲要怎么使用或是有什么方法。

细胞分裂5：断罪
Splinter Cell: Conviction
PEC挑战条件

人间蒸发挑战（VANISH SILENTLY）	
寂静的消失 Vanish Silently	当被发现以后，不杀死任何敌人逃脱并隐藏
猫捉老鼠 Cat and Mouse	用B，近距离杀死一个正在检查你最后位置的敌人
最后方位 Last Known Position	在10米开外杀死正在检查你最后位置的敌人
EMP逃脱P ortable EMP Escape	用EMP晕眩至少3个敌人，并且逃脱后隐藏
闪光弹逃脱 Flashbang Escape	用闪光弹晕眩敌人后逃离并隐藏
EMP晕眩EMP Grenade Stun	用EMP手雷一次晕眩至少3个敌人
解除锁喉 Choke Hold Freedom	在多人模式下帮队友解除锁喉
拯救队友 Reviving Team-mates	在多人模式下 重生队友
分裂细胞挑战（SPLINTER CELL CHALLENGES）	
标记大师 Mark Mastery	用RB标记并1次性处决4个敌人
潜入高手 Advanced Stealth	不被敌人发现一次通一小关，途中不能retry
近身格斗高手 Adcanced Close Combat	不开1枪通一小关，途中不能retry
猎食者x10(10x Predator)	连续干掉10个敌人不被发现
突击步枪神射手 Assault Rifle Marksman	用突击步枪干掉15个敌人，过程中不换弹匣
手枪神射手 Pistol Marksman	用手枪杀10个敌人，过程中不换弹匣
借刀杀人 Collateral Damage	按住B 抓一个敌人过来作肉盾，然后把肉盾砸门
人体撞击 Human Collision	按住B 抓一个敌人过来作肉盾，然后把肉盾扔到另一个敌人身上去
致命坠落 Deadly Fall	把一个敌人从10米或更高的地方扔下去
环境伤害 Environmental Hazard	用枪引爆炸药桶一次杀死3个敌人
报警器诱饵 Security Device Diversion	用报警装置作为诱饵吸引个敌人，并杀掉
汽车报警诱饵 Car Alarm Investigation	用汽车报警作诱饵吸引敌人并杀掉
人体防弹衣 Human Kevlar	在肉盾掩护下标记并处决3个敌人
集体消灭 Group Neutralization	用EMP或闪光弹晕眩3个敌人，并标记处决他们
另类入门 Alternate Door Entry	用B同时撞碎门和门后的敌人
破坏玻璃 Breaking Glass	把敌人从关着的玻璃窗丢出去
有效拷问 Effective Interrogation	在拷问中使用3种不同的环境互动
完全恢复 Full Recovery	在coop模式下，当你被打倒濒死倒地而且队友还没治疗你之前，杀掉5个敌人
保持隐蔽 Remain undetected	隐蔽后保持10分钟不被发现



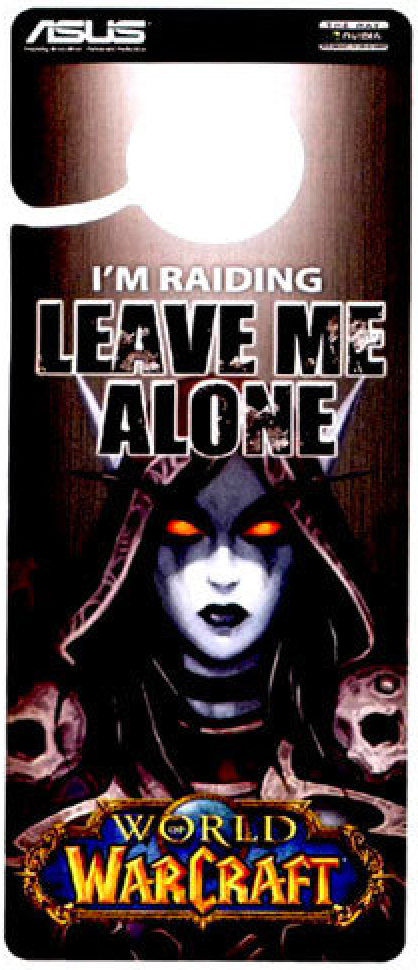


大灾变来了，你吃得消吗？

暴雪联手华硕推出魔兽版显卡利器



暴雪的公关经理已经向多家媒体放出了《大灾变》BETA测试的多份预先邀请函，并且这些已经被确认不是钓鱼邮件，而是确切无疑的内容。在这份预先邀请函里，暴雪称他们正在加紧装备《大灾难》的BETA测试版，参与测试必须要有一个战网的帐号，在收到邀请函之后，就可以通过战网帐号注册参与测试。这就意味着《大灾变》测试在即，很快就会和广大玩家见面。



艾泽拉斯即将沧海桑田

作为暴雪第三部《魔兽世界》资料片，整个泽拉斯的容貌都将发生变化，死亡之翼的苏醒，并使远古时期封印的秘密再次重现人间。玩家将能重新体验卡林多和东部王国因剧变而改头换面的怀旧地区，充满了冒险的新机会。



画面效果更加精致

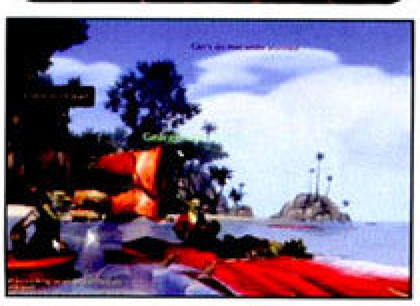
到时除了有新的剧情和更高的等级以外，游戏的引擎和画面都会有进一步的提升，沿袭暴雪一个资料片改善一次引擎的惯例，大灾变将再一次改善《魔兽世界》的图像引擎，并且会增加一些新的效果。最显著的改变是新的水面引擎，随着大灾变中艾泽拉斯大片陆地被淹没，你能有很多机会来感受这个全新的水面引擎。

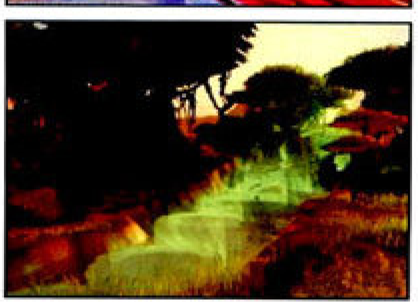


安萨称，大灾难的画面美术进展幅度相当大，假设60年代到外域时，画面整体进步20分，外域到诺森德时画面进步25分，那诺森德到大灾变，画面进步幅度可达35分左右。动态背景、地表细节明显增加，画面变得很生动，解析度相同的情况，画面显得更丰富、更精致。

显卡要求更高

近日华硕将联合著名游戏公司暴雪，为《大灾变》推出一款《魔兽世界》版显卡。虽然已经有一些显卡品牌在和游戏厂商合作，但能够与游戏业界的巨头暴雪合作，这说明了暴雪对华硕显卡品质的充分肯定，以及华硕在行业的权威领导力，这些都是通路品牌所不可比拟的，笔者也在第一时间拿到了魔兽版的华硕显卡包装盒设计图。





从产品包装上来看，华硕将推出魔兽版的GT240显卡，包装盒十分绚丽，不知道能够让多少兽人战士所心动。规格上，华硕ENGT240采用40nm工艺的GT215显示核心，基于蓝色的PCB设计，拥有96个流处理器，完全支持DirectX 10.1与Shader Moder 4.1技术，并且还支持HDCP规范，PhysX物理加速技术和NVIDIA CUDA技术。

产品的包装盒背面印着：用料只是基本功，细节成就品质！华硕魔兽版GT240在做工和用料方面都秉承了华硕的4U品质理念，具备防尘风扇设计、EMI电磁防护、全固态电容以及全封闭电感，华硕一直力图为玩家打造至强游戏装备。



 电攻百科：显卡的散热方面不是风扇越多越好，热管散热器应该是最好的选择，一般而言，纯铜热管即便是搭配铝合金材质，其导热性能也要超过普通的纯铜材质。



毛师傅攒机谈

六一节配机推荐

六一儿童节就要到了，这就意味着暑假快要到了，在这长达几个月的假期里，试想一下没有电脑会是多么痛苦多么难熬的夏天，今天针对当前最热门的硬件产品AMD速龙II四核630和华硕魔兽显卡，为大家介绍一款性价比较高的电脑配置，基本上能够应付市面上热门的单机游戏。



《断罪》对显卡要求很高

速龙II四核630处理器是目前最具性价比的产品，众多消费者在装机的时候都选择了这款处理器。经销商也精明的选择了它作为配置的核心。这款处理器虽然因为破解成功率较低的原因失去了破解的可能性，但是凭借着2.8GHz的主频，以及原生四核设计仍然颇受好评。

全球领先的高端时尚游戏外设厂商Razer（雷蛇）发布了Razer DeathAdder炼狱蝰蛇左手型鼠标，它绝对是第一款与职业左手玩家共同设计的游戏鼠标。Razer DeathAdder炼狱蝰蛇左手型鼠标专为满足“左撇子”玩家们共同的需求而生，结合舒适的人体工程学造型以及强大的Razer Precision 3.5G红外传感器，其设计初衷就是要为左撇子玩家提供充分的竞争优势。



和电影同步上市的《波斯王子5》再一次考验你的机器

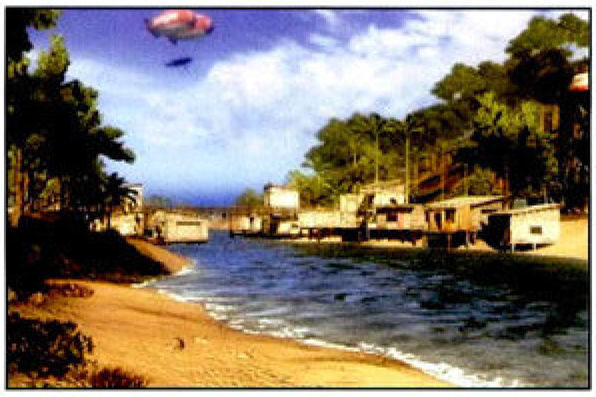
配置表

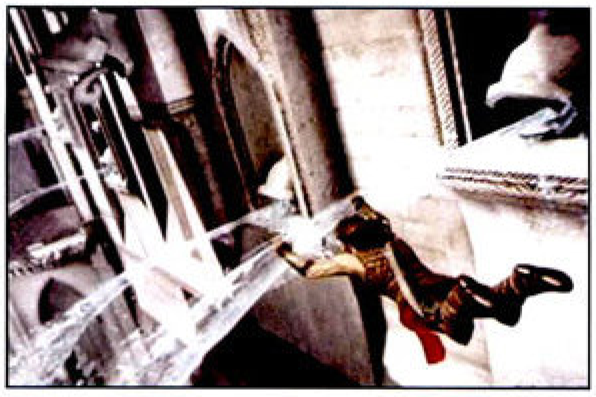
CPU	AMD 速龙II X4 630(盒)	705
主板	技嘉 GA-MA770T-UD3P(rev. 1.0)	705
显卡	华硕ENGTS250	799
内存	金士顿 2GB DDR3 1333	340
硬盘	希捷 500GB 7200.12 16M（串口/散）ST3	435
显示器	长城 M2336	1180
光驱	三星 TS-H662A	195
机箱	酷冷至尊 毁灭者RC-K100	265
鼠标	Razer DeathAdder炼狱蝰蛇	269

合计 4698元



ENGTS250比240型号要新，价格却相对便宜，性价比还是比较高，环保节能设计，功耗降低达40%，华硕独家防尘降噪冰刃散热器，有效降温7度以上，同时延长使用寿命达25%，同时随机附赠“魔兽世界”限量版吊牌。独家保险丝保护技术：提供双重过流保护，防止显卡被瞬间电流击穿。







电攻百科：64位的操作系统运行在64位的硬件上，支持4GB以上的内存，比32位的操作系统更能发挥出硬件的效能，虽然有些软件可能不能运行于64位的操作系统中，但多数最新版的软件都会兼容64位。

时尚IT

玫瑰花盆集线器

这些花可千万别浇水

102人民币



四朵盛开的玫瑰花朵就是四个USB2.0接口，即插即用不需要任何软件。花盆里的可爱玫瑰看上去非常浪漫而且不会凋谢，是男孩子们送给女友的完美礼物哦！还有其他颜色可以供选择。

创意桌边水杯夹

9元人民币

这里设计师Kim Hyun-been设计了一个桌边大夹子，夹子的手把部位正好有一个圆孔可以放入一个水杯，这样不仅可以节约空间，就算我们一不小心碰到了杯子也不会被打翻，真是小创意大用途。





瑞士军刀里德闪盘

526元人民币

这款保密型USB闪盘还采用了类似瑞士军刀的设计，外壳里集成了一把水果刀，一把圆珠笔，一个小手电和一把小螺丝刀，而且还集成了一个指纹扫描器，这款闪盘的安全防护措施可谓相当坚固，用暴力是无法完好无损地拆开闪盘外壳的，如果强行拆开，那么闪盘内部的闪存芯片等部件便会自毁。



如果别人硬是要强拆，我不是亏了500多块钱？

即时新闻：据国外[illegible]one [illegible]世界开发者大会，不仅仅会公布iPhone四代，还会让大家了解目前世界上最先进的手机系统iPhone OS 4.0。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfw888888



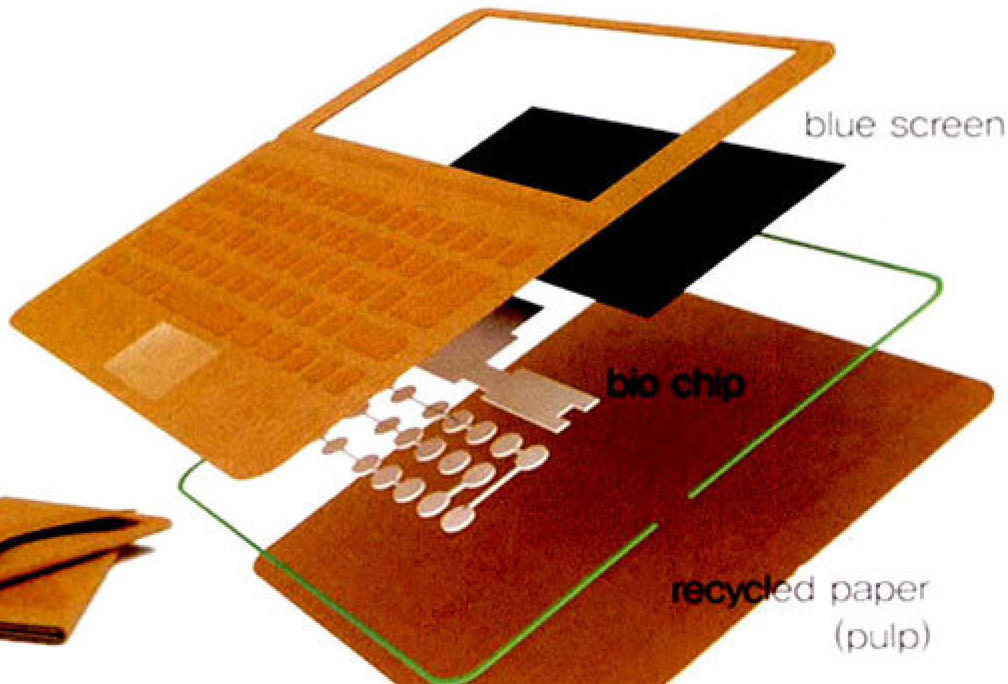
花瓣音箱

JBL推出了新品音箱——Spyro，为了避免草率的定下结论，小编特地使用了近一周时间仔细聆听，在这里也希望和大家一起分享JBL Spyro给小编带来的愉悦感受。

纸质笔记本电脑

环保的概念应该从这个产品产生开始就应该与生俱来。我们曾经听到过的太阳能可回收纸质笔记本是一个新概念。这个产品由Je Sung Park设计，去除了大量先前使用的铝或者塑料的外壳。这款可回收纸质笔记本电脑被描述为由再生材料和纸浆做成。







Ipad街机座

IPad已经开始和世人见面，因此相应的周边产品也越来越多，这次我们介绍的是一款街机座机，它包含1根摇杆，2个按键，还带有投币口。只需将iPad插入进去，启动程序，即可使用。



即时新闻：诺基亚的最新旗舰产品诺基亚N8终于撩开了面纱。诺基亚N8是第一款采用Symbian^3操作系统的终端，拥有足以媲美专用照相机的新一代成像系统。



打造国产盛典
起凡首届冬季公开赛完满落幕

4月18日下午2时，上海起凡数字有限公司在上海戏剧学院上戏剧院成功举办召开了“起凡游戏2009-2010冬季公开赛”总决赛活动。起凡游戏作为国内首批涉足电竞产业的网络游戏公司，凭借其旗下自主研发的《三国争霸》系列游戏深受市场好评。起凡游戏CEO徐欣先生、起凡游戏VP陈辉先生、起凡游戏总裁助理郭茁先生均出席了本次总决赛媒体见面会活动。

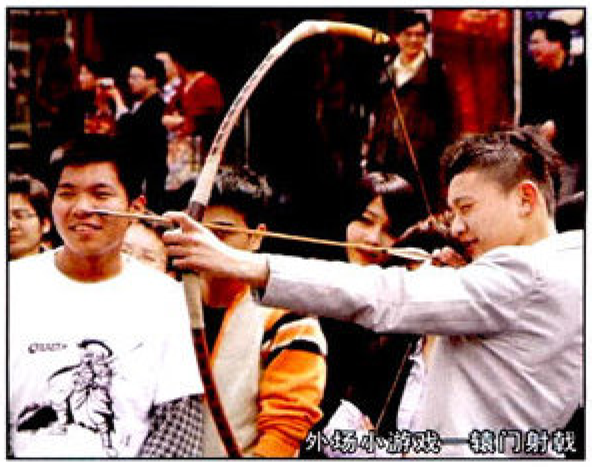

徐欣先生（中）陈辉先生（右）、郭茁先生（左）

扩大规模 奖金金额翻10番


起凡首届冬季公开赛冠军队


人气coser show

在经历了冬季公开赛的试水之后，夏季公开赛将继续扩大规模，总奖金规模将超过100万，而冠军队伍更将获得高达到25万金额的巨额奖金。


外场小游戏——辕门射戟

品牌塑造

更具民族味的专业电竞赛事

起凡游戏的诉求将是打造一个长期的品牌，做一个国人自己的专业的电竞赛事，长期的持续的回报才是起凡的追求，通过一个比赛就希望增长多少在线或者其他的一些指标的增长，这不是起凡重点考虑的，长远着想，把赛事当成一个事业来做。



颇具中国风的开场墨舞完美的映衬了民族电竞这一主题



入场玩家均可获得起凡大礼包

新品打造 期待延续

在《三国争霸》与《群雄逐鹿》得到广大玩家认可的同时，起凡游戏并未放慢自主研发的脚步，预计今年将有两款重量级的游戏上线，会给玩家带来新的体验。尽管当下国内电竞形势一片大好赛事繁多，但缺乏真正意义上的优秀联赛，大力扶持职业电竞的发展，包括俱乐部及职业电竞选手的赞助与培养是起凡游戏长远的目标。

 一笑而过 高中就像校门口的公交车，坐上车，去了又回，那是又开始了一个学期；坐上车，去了不回，就毕业了。



中国最具创新意识的比赛

StarsWar Reborn国际电子竞技明星邀请赛


StarsWar的组织者周豪正在为本次StarsWar的顺利举行发表讲话，当时却没人知道周豪只所以闭着眼睛是因为过于劳累导致的视网膜脱落。


暴雪中国区的总经理叶伟伦与本次赛事的主持人兜兜

StarsWar国际电子竞技明星邀请赛是一个全球性的电子竞技赛事。该项赛事由中国著名电子竞技网站Tatazu.com主办，并由技嘉金牌主板冠名赞助。Starswar是中华全国体育总会审批通过的正规赛事，是继暴雪精英赛、WCG、ESWC、WC3L之后的第五项被暴雪娱乐（Blizzard Entertainment）全球认证的电子竞技赛事。

《星际争霸2》战网试玩会和暴雪授权赛事

本次StarsWar也是中国第一场由暴雪支持的《星际争霸2》战网的公开试玩会，可能很多人已经从各种网络视频上看到过这款游戏的比赛，但是相信大多数人因为没有CDKEY而无法登陆战网，而本次Starswar获得暴雪娱乐的授权，在现场为大家提供了多达20台机器为大家全面体验星际2的无穷魅力。而赛场内的《星际争霸2》中美韩三方挑战赛更是全球首个由暴雪授权举行的战网线上公开赛。


20台配置强劲的高档试玩机等待着玩家与星际争霸2的检阅

史上最强解说阵容大聚集

本次GIGABYTE StarsWar有幸邀请到中国最有名的七大赛事组织和转播机构参与，他们是NEOTV、PLU、游戏风云、多玩游戏、Radio-Arts、ESL、D8TV，每个组织都派出了自己最强的解说人员，这是中国电子竞技历史上的盛会，也是GIGABYTE StarsWar的荣幸。



强大的解说整容

众多电子竞技明星事隔多年后，聚首上海

虽然多年来，我们总是从各种报道中得知各位明星选手的消息，但是伴随我们成长的他们已经很久没有来上海参加比赛了，几位著名电竞元老也已宣布退役。而这次GIGABYTE StarsWar Reborn的消息一放出，Grubby、ReMinD、Check、Lyn、Happy 这些老朋友就马上退掉其它赛事前来参赛，更有多位已经宣布退役的电竞元老为大家助兴。古语有云：有朋自远方来，不亦乐乎！

会馆的核心所在：四个战区分布在方形舞台的各个角落，两个选手调试，两个选手比赛，保证了流程的顺利，四面大屏幕照顾到了每个观众



一笑而过 小姑娘们梦中都想找一匹白马，睁开眼发现满世界都是灰不溜秋的驴，悲痛欲绝后，只能从驴群中挑个身强力壮的，这样的驴就被命名为：经济适用男。



世博女孩张璇

清新可人代言健康网游

张璇主持人互动问题：

主持人：张璇是《猎国》的首位代言人，同时也是影视、电影、广告多栖发展的明星，凭借瑞士糖广告走红大街小巷，有着"广告小天后"美誉的张璇日前获著名导演陆川钦点，担任其执导的世博会中国馆主展影片《美的历程》的女主角。人气急升。请问张璇是怎么成为《猎国》代言人的？

张璇：是这样的，刚开始深红网络找我代言的时候，我也有些意外。深红网络表示我的形象和气质与《猎国》的健康营销非常吻合，但是我还是担心代言网游会否与自己的形象相违背，我能不能胜任。后来通过对游戏营销方式的了解，同时也进入到游戏里面试玩，我就明白《猎国》走的的确是健康营销路线。所以我希望能为健康网游出自己的一份力量，当然我也被游戏中漂亮的场景所吸引了。





主持人：那你确定代言以后，还有继续再玩《猎国》吗？

张璇：有的，深红网络为我提供了一个专用账号，让我能第一时间体验最新的游戏内容。不拍戏的时候我就会玩一下，虽然玩的时间不长，但这也的确是一个消遣时间的好方法。说不定玩家以后会在游戏里见到我哦。

主持人：你能简单介绍一下《猎国》吗？或者你玩《猎国》过程中的体验？（最好是能迎合健康网游的主题）

张璇：《猎国》是我玩的第一款网游，所以也不太懂怎么去介绍游戏。我就说一下我的感受吧。刚进入游戏的时候，就被游戏的背景音乐所震撼，后来才知道那是游戏主题曲《倾城猎国》，感觉挺好听的。刚进入游戏的场景给我印象很深，我控制的人物站在悬崖上，远景是一座王城，还飘在花瓣，那画面太漂亮了。感觉游戏的制作人员都很用心，游戏画面都很漂亮。

主持人：接下来你还会为《猎国》做哪些宣传呢？

张璇：接下来我会为《猎国》拍摄一系列的宣传照和视频，也会参加《猎国》的一些宣传活动，另外我也将出席今年上海的ChinaJoy。

主持人：那除了一些线下推广活动以外，你还会参加游戏中的哪些活动呢？

张璇：这个我会根据深红网络的安排来配合，目前可以透漏的是深红网络表示会在游戏中设计一个我的头像，希望能够成真，我还是很期待的。

主持人：你觉得当广告的代言人和网游的代言人有什么区别？

张璇：宣传的东西不同，面向的对象也不一样。其实拍广告对于演员来说并不是一件难事，但是要代言网络游戏，你必须能够融入游戏文化，才会有号召力和影响力来让大家也玩这款游戏。我觉得《猎国》的健康营销和真心做游戏这方面挺好的，所以这也是我选择《猎国》的原因。当然这对我来说是一个新的挑战，其实当初我也没想过我会代言网游，但现在看来是真的挺有趣的。



主持人：最后张璇有什么想对我们广大玩家说的话吗？

张璇：我很高兴能代言《猎国》。深红网络计划《猎国》将在暑假开启公测，到时候我也一定会进游戏体验体验，期待我们在游戏中能够相遇，我也希望在《猎国》能够认识更多的朋友，大家请继续关注《猎国》哦。

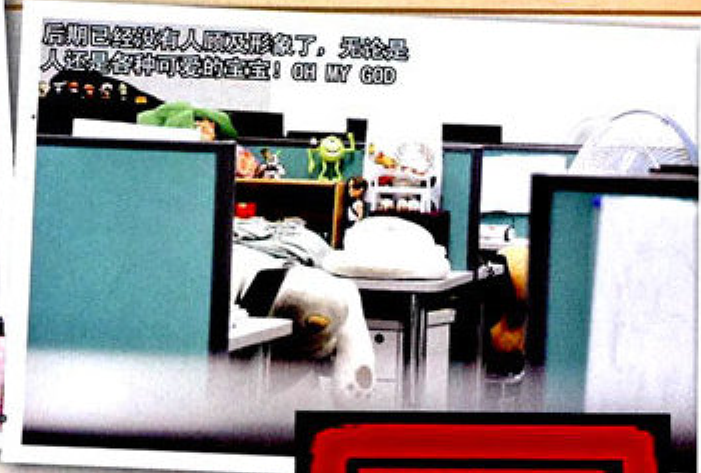
《古剑奇谭》制作人……以牺牲玩家便利为代价。所以第一步就是跟光盘防拷说永别！第二步就是现在还不是全面联网的时机
PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888



古剑奇谭 电攻独家探秘



上班时间的偷窥图，其时已经是晚上，可通过黑漆漆的门口走廊辨别。



后期已经没有人顾及形象了，无论是人还是各种可爱的宝宝！OH MY GOD





后期特供食品　　免费的
吃出特殊感受概不负责。

贪睡猫：**我们知道这次《古剑奇谭》使用了Gamebryo这个相当出色的游戏引擎，大家可能都了解这个引擎曾经做过什么样的游戏。这实在是有些让人按捺不住，希望可以给我们介绍介绍关于游戏画面方面在规划上的目标，让大家能够好好期待一下。**

Cool_J：使用Gamebryo引擎开发出的国际顶级作品非常多，比如《上古卷轴4》、《辐射3》、《战锤online》、《文明4》等。所以，用这款引擎虽然可以超越之前品质，但用好这个引擎对我们来说既是机遇又是挑战。曾经因为旧引擎功能不足而无法做出的美术效果，如今都能一一实现，这对研发团队与玩家而言是好消息，但是，如何驾驭好这个引擎也成为我们必须克服的一个难题。

贪睡猫：**关于游戏的战斗系统可以透露一下吗？根据之前的一些资料曝光，游戏似乎采用的是加入动作元素的半即时回合制战斗方式，我们很好奇这种战斗方式是如何表现的？另外，除了战斗系统的突破外，游戏中还将会有哪些比较独特的系统？能够给玩家透露一下吗？**

Cool_J：《古剑奇谭》的战斗系统对比以前参与过的作品来说，这次变革是很大的。强化了招式的组合与连击特性，设计了全新的怪物AI，活用了半即时回合制的模式基础。照顾到了对单位时间内战术思想发挥有需求的用户，同时为了能让已经习惯于每回合慢慢思考的用户不至于落差太大，我们在回合制上进行改良，但最终目标是要在未来的作品中实现更即时的系统。

贪睡猫：**作为《古剑奇谭》的男主角自然是以剑作为自己的武器了，比较让我在意的是女主角的武器，是使用镰刀，这与传统游戏设定中女主角使用的武器相异，这是否是因为人物本身有着独特的故事或者设定呢？想要体现什么样的意义呢？**

某树：应该说，让女主角用镰刀来做武器，并不是我们某个人的决定，而是在世界观大框架之下，我们预设了剧情的铺垫之后，反推出来的。在此基础上，更进一步的选择，则是配合主角群的编制，看看武器有没有什么互相冲突的，没有的话，搞定……大家请欣赏晴雪的镰刀，长兵器可是很容易展现动感和魄力（暴力？）的！

贪睡猫：**这个问题可能是一个很无奈的问题，那就是盗版，虽然现在有许多国内的玩家都在关注《古剑奇谭》，对于游戏的制作以及辛苦努力后即将面对的这个问题有什么感慨吗？又会有什么样的措施呢？**

工长君：防止盗版是每个游戏厂商的最大愿望，但是我始终认为必须有一个前提——不可以以牺牲玩家便利为代价。所以第一步就是跟光盘防拷说永别！第二步就是现在还不是全程联网的时机！

贪睡猫：**外界一直有传闻说在这次单机版的《古剑奇谭》发行后，上海烛龙将会进行《古剑OL》的研发。能否透露一些烛龙的后续动向吗？究竟是《古剑奇谭OL》还是《古剑奇谭2》？**

工长君：答案是都有。感谢大家对烛龙的关心和支持。

《古剑奇谭OL》已经在研发中了，目前虽然仅仅是开始阶段，但效果比预想的要好一些。我只能透露到这里，其他不能再说了。

《古剑奇谭2》在《古剑奇谭》后期讨论立项，目前宣传时期看到玩家的建议，有不少都会纳入二代研发规划，但《古剑奇谭2》实际执行，还是要看《古剑奇谭》的销量来决定项目的规模大小。不过可以肯定地是，烛龙一定会努力经营古剑这个系列，力求单机游戏的研发不会停止。

贪睡猫：**那么《古剑奇谭》中是否有借鉴或者出自哪些武侠作品的内容呢？是否会有一些让我们耳熟能详的桥段呢？**

叫我老K：嗯（思考状）……如果非要说的话，应该是没有借鉴已有的武侠或者玄幻题材作品。毕竟剧情对于一款RPG游戏来说是重中之重的，我们有某树亲自捉刀处理剧情，工长君也会不断地对剧情提出建议，这两人的配合已经有八年之久。最后，还要过所有测试者这一关。如果有不妥之处的话，剧本就会被无情地挑剔，于是两人又悲惨返工。其实这样做倒也没有什么初衷，只不过写剧本的人总是不想被读者猜出结局。放在做游戏上也是一样的，如果有熟悉的桥段或者剧情信息，总是或多或少会影响到对游戏剧情的品评。

贪睡猫：**我们知道在《古剑奇谭》之前，我们的中国单机界已经有“双剑”的存在，那么对于上海烛龙来说“双剑”是否存在着一定的压力呢？这些成功的作品是否也是《古剑奇谭》的目标，或者说要超越的对象呢？**

叫我老K：应该说，压力无时无刻不存在。如果现在的中国单机游戏业没有“双剑”，不知道会是一副什么景象。也许会有其他的代表作出现，但更可能是已经一片萧条连个丰碑都没有的废墟了。《古剑奇谭》作为一款全新的系列产品首作，背负的压力会更大。不过，我们也希望借这个机会，可以把中国单机游戏的士气提振一下，让它能够有所触动。

《古剑奇谭2》在《古剑奇谭》后期讨论立项，目前宣传时期看到玩家的建议，有不少都会纳入二代研发规划，但《古剑奇谭2》实际执行，还是要看《古剑奇谭》的销量来决定项目的规模大小。



儿童节夺卡任务

夺卡率100%

现在只要收集5月份上下两期电攻的回函卡同时寄到电攻编辑部，即可参加电攻“儿童节夺卡任务”。参加的此任务的读者会随机得到由睡猫派送的：

①魔兽卡牌初始包一包；
②魔兽卡牌补充包2包；
③三国智起始包一包；
④三国智补 充包两包；只要参与任务，必然得到奖品！

月度人物

本月最 挥霍的来信

北京・王启丞

大家好，这次的信可是重分量啊，各位不要忽视，每一张都要看，是不是每一张都可以抽奖。这次意见不多，依旧是希望重开《游音评赏》之类的节目，其余没了。“岂能因声音微小而不呐喊”相信每个人听到这句话都会感动，我们祖国的革命前辈不也是抱着这样的信念吗？



如果说这五本书是你从同学那弄来了，准备提高获奖几率的，说明你聪明伶俐，骨骼惊奇，sky马上去仓库给你一个大奖；如果说是你自己买了5本杂志，以为这样就能多中奖，sky只能骂你，没头没脑，平时书都读到哪里去了？你有钱不会支援玉树灾区，非要这么浪费，电攻再想赚钱，sky再想涨工资，也不需要你这么来可怜。



挥霍的证据





在老游戏世界中遨游的阿汤叔

由于制作电攻榜的缘故，大叔最近迷上了老游戏，从《家园2》到《机甲指挥官2》，从《半条命2》到《模拟人生2》，或许有人会说，现在还在玩这些，你2不2啊！而本大叔却觉得，这些曾经经典的游戏对于我们年轻的新读者、新玩家而言是如此的陌生，就像《星际争霸》一样，10年前，当游戏风靡网吧的时候，你们又在干点什么呢？不知大家是否还记得我们杂志的一个老栏目“旧戏重游”，大叔决意将其重新开辟出来，我只希望让大家知道：和游戏一样，小编们也会渐渐老去，但是，我们热爱游戏的心将永远年轻！

广西・love涛少：我期望电攻能够把最新最有用的游戏信息“全反射”给读者，好比光纤通信的优点一样：容量大、衰减小，总之希望在读者的收获为正极无穷大时，电攻的收益也成正极无穷大。

本月最有压力的来信

广东·无名

展信快乐，说真的，写这封信的时候压力很大，大家都知道电攻的众人最恨盗版，但本人实在忍不住，还是写下来。刚收到星际2的Beta测试版出来后，就半个月，我这边的豪迈网吧就有了这盗版的游戏，而且连配音也是中文的，可以说是全部汉化。其中我最喜欢点击狂热者移动后的配音：“我们的移动悄无声息。”。虽然满足了我的体验欲望，可是发现游戏的敌人很呆，真的很呆，我三个狂热者就可以轻松扫荡。

我看到了4月份红刊上有魔兽卡牌买，可以把淘宝网址给我下吗？



现在正版商已经到了想钱想疯、狗急跳墙的地步，为了抵制盗版，无所不用其极，就差没拿刀架在玩家脖子上，sky收到很多来信说家里没网络，所以买了一套单机游戏玩，结果一回家居然要联网，这找谁说理去呢，在厂商和盗版抢钱的斗争中，受伤的只会是玩家。

本月最痛苦的来信

江西·曾谷民

随着高考的临近空余的时间也越来越少，基本上都是在学习，所以想要了解些游戏资讯只能靠电攻，不知道小编对自己的高三冲刺时光感觉怎么样？反正我是感觉很痛苦，我后桌的战友就说了“我的手生来就是拿鼠标的，不是拿笔杆子的。”

在这里我想问下国服巫妖王在暑假开的了吗？我们这种小地方去不了什么台服，美服，只能指望国服早点开。最近我对《刺客信条》很感兴趣，电攻会不会出相关攻略？

补充一点，我被4月上的电攻骗倒了，看到了暴雪收购电攻的消息竟屁颠的去向战友们宣布，结果被他们笑了个半死，从此颜面扫地。



高三冲刺什么感觉？我高考过吗？那种痛不欲生的事还记它干嘛，早就忘了。

如果真的像你战友所说的，“手生下来的作用会随着年龄的增长而变化”，我现在这个年龄段的手不该拿笔杆子也不该拿鼠标键盘，拿的应该是钞票和金条。

国服巫妖王你就别再惦记了，被拐走的孩子，你就当少生一个吧。与其天天痛苦的等待，还不如学会忘记，可能过个三五十年，突然间开了，反而会有意外的惊喜。去台服和美服其实没有大家想象中难，这和城市大小没有关系，只要能上网，付得起钱就行，除了每个月多了30块代理钱，月卡什么都比国服便宜。《刺客信条》我们已经在很久很久之前做过攻略，现在二代的攻略也在上一期上市了，如果你有兴趣都可以来信要求邮购。

本月最风骚的来信

山西·无名

作为电攻一名“风骚”的读者，我很喜欢同我一样“风骚”的肥龙，但是肥龙哥，你真是惜墨如金啊，多写些文章来满足我那颗“风骚”的心吧；还有月月你有固定的游戏吗？如果没有就陪我一起来玩《冲锋岛》吧！你说过玩2D游戏最不能缺的就是朋友了，我缺的就是你这样的朋友，sky哥，你玩《植物大战僵尸》吗？我知道这个游戏都出了一年了，但你绝对想不到它在我们的学校有多么的受欢迎。

由于我是化学课代表的缘故，我把它介绍给了化学老师，没想到老师竟然也疯狂的喜欢上了它，以至于他一有时间就在办公室玩，把化学作业都推给我，让我帮他批改作业，郁闷。



说到“风骚”为什么你要用引号？本来满正儿巴经的词，人们却只记得它“轻佻放荡”的意思，弄得像是什么十八禁似地，甚至有时候想在文章里用一下都被审稿的老师给枪毙掉，以至于现在到了羞于出口的地步，“江山代有才人出，各领风骚数百年”、“唐宗宋祖，稍逊风骚”都白背了，淫者见淫，越是思想不单纯的人，越是会禁这忌那的。

本月最激动的来信

天津·李园

我好激动，好激动，因为我头一次上月度人物。我好“杯具”，好“杯具”，因为我的名字又被写错了。最近《星际2》也浮出水面，编辑部也有了男、女战队，我想是不是可以在这方面做做文章呢？让我们这些还无法玩到它的玩家们能大饱眼福。加入“掌机”游戏与“手机游戏”无可厚非，毕竟也是游戏，而“体坛新闻”与“星座运势”属于编辑部Blog也可以理解，毕竟这是私人地带，但这“电影评价”实在让人摸不到头脑，还是说我们有向影视界甚至是娱乐界进军的宏伟计划？



为什么要说“又”？你不是头一次上月度人物吗？别以为你是上帝就可以随便冤枉我们，我们智商很高的。近期很多来信都说想要在《星际2》上多做文章，我们在这一期就准备开始推出星际专区，里面关于星际2的战报、介绍和周边应有尽有，希望大家能够喜欢。

关于你说的《评电影》版块，进军娱乐圈这么隐蔽的计划也被你看出来了，看来我们很难“留”你在世上了。其实电影改编游戏，游戏改编电影，这种现象已经维持了很多年，虽然其中烂作居多，但不难看出游戏和电影之间的关系越来越密切，我们在保证游戏篇幅的基础上用短短2页的版面来介绍一下近期热门电影应该也很正常，也很符合逻辑。



来得早不如来得巧的苍蓝

楼下有一个自动售货机，新出的饮料一般都以2元一瓶的价格出售，编辑部同事都对此津津乐道。可惜本人路过都只能看到那些标示饮料货源的灯显示红叉，对这些饮料是否会重新放货感到十分怀疑。然而终于有一天我看到了送货员正在装货，新出的乌梅汁也放了进去，于是趁装货的时间赶紧上楼提着塑料袋准备下去抢购。这时在门口看到肥龙提了一堆乌梅汁并高兴地大呼：终于进货了，我全买掉了！

我：￥#…×（@%×&#

上海·谢明洋：我绝对支持正版，不管是为了暴雪还是私利，就冲着机枪兵经典的脸庞不再消失，我也要支持正版，就用这句话做结束语吧：为了蓝色而纯净的未来，请支持正版。



感受"楼兰"的贪睡猫

Galgme的受众度真的是很狭隘、很狭隘，虽然某猫从第一次遇到这样的游戏类型就深深的沉迷。不过除了某猫之外，身边的人很少再有会对这样的游戏感兴趣的人，更何况是会有几个人想要去制作这样类型的游戏呢？所以当5R工 作室的《楼兰》拿到手之后，便怀着一定要好好体验一下的心情。

虽然游戏中有着这样那样的不足，但是也许意义大于游戏本身，在这里由衷的送上我的敬佩以及祝福。

本月最会做梦的来信

宁夏银川·朱嘉皓

我梦到《求生之路2》已经很久了，想买，却不知道从哪里买，希望各位编辑帮个忙，如果能从编辑部买就最好了，我最信任电攻，前提是说明价格。



我帮你查了一下《求生之路2》的正版在220-260元之间都还算合理。

MM回信专区

看着MM们的回信和短信越来越多，本大叔不由地感到欣慰！看来单单回信已经无法满足本教主的欲望了……我决定要创建电攻MM读者QQ群！把所有的MM读者都纳为小妾……（口误）纳为大叔教教徒！关于QQ群的建立还请继续关注杂志后期报道，老少爷儿们也要关注哦！

北京市·赵新 年龄：19岁 星座：保密 QQ：604489420

最近在玩的游戏：大话水浒

从第一期开始我就参加双周刊集邮花活动咯，今天第一次收到礼物了，好高兴。本来都要放弃参加活动了，但是现在对电攻很有信心，我会一如既往地支持电攻，积极参加电攻的活动，谢谢小编们！

Sam大叔

先谢国家！（口胡……）先谢大叔！恩，既然你已经收到奖品了，那本期的奖品我就先不发给你了，除非邀请你的一位同学或朋友也给本大叔写信，记得附上你们的靓照哦，此话我不再说第二遍了！欢迎你加入拜大叔教！

铜陵市·李笑菲 年龄：18岁 星座：天枰座 QQ：308540662

最近在玩的游戏：天龙八部

真的强烈要求小编们将读编见面会安排到6月到8月之间，这样就可以让更多的学生读者参与其中啊！泪奔……主要是我想参与其中啊！三月份正好是江南一模，六月份是期末考试，考完以后我才有时间来哦！

Sam大叔

如果我没有记错，这是第三次收到笑MM的来信了吧，貌似信里从头到尾都和本大叔没半点关系么！那本期的奖品也只好和你没关系啦！我建议你可以在今年的ChinaJoy展会上来参与我们的读编交流，时间是今年的7月底8月初哦！这时候你们在放暑假不是很有空吗？最后祝你考试顺利！

深圳市·李亦欣 年龄：14岁 星座：射手座 QQ：651056084

最近在玩的游戏：龙之谷

家中那台灰常牛比的电脑运行魔兽世界时候的情景让我泪奔，开机——很好，启动魔兽——哔……，两分钟后——黑屏，自动关机……想叫家长升级，被当场否决，原因不谈了……初三复习王道，复习万岁，但是子曰：窈窕淑女不可一日无电脑陪伴！为了应付我那台破电脑，我看见了诸位小编的成果——电攻！（没得玩，可以看）大神！你让小女子拜倒了！我会继续支持你们，有了想玩电脑的心情，就有了想看电攻的冲动！

Sam大叔

首先沉痛悼念你的电脑和魔兽，有机会还是希望你能加入我们PCGG魔兽公会！大叔非常佩服你的两句话，果然有新一代才女之潜质。其一，窈窕淑女不可一日无电攻陪伴！（大叔自改了）其二，有了想玩电脑的心情，就有了想看电攻的冲动！就凭这两句话，我就一定要将一份精美礼品送到你手中！另外，我已经决定将这两句话作为电攻下一个月的广告词了！

长沙市·郑力为 年龄：16岁 星座：天枰座 QQ：175879358

最近在玩的游戏：星际争霸2

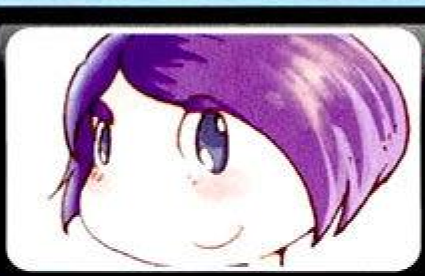
这次又看到了星际2的报道很开心，但是关于破解的那个话题让我有些难过……说不想破解，肯定是假的，虽然我很喜欢星际2，但我也想支持正版，购买正版，但入手渠道和资金都是大问题吧！前几天我还梦到了星际2，想一想星际2竟然要出三部曲，真让这个剧情党内牛满面啊……雷诺出场了，凯瑞甘女王啥时候回来啊！

Sam大叔

哇塞！遇到一个喜欢星际2的MM真是让大叔心情愉快！告诉你一个好消息，星际2Beta测试版已经被完全破解了，现在你不需要任何账号就能进行对战！当然，对手是智能电脑……聊胜于无么，大叔我连电脑都操不过……什么？盗版？测试版的破解就不存在什么盗版不盗版了吧！（当我没说……）只要等正版出来支持一下就是咯！要不把大叔的正版号借去玩玩？记得用靓照来换！最后，剧情党MM记得追随本教主，继续关注电攻杂志就OK啦！

以上MM读者将获得由杂志提供的精美奖品一份！





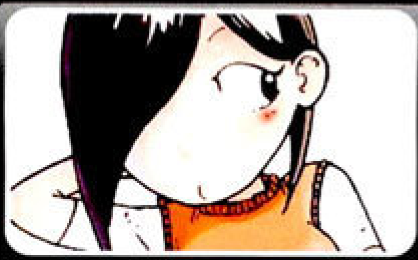
希望下半年一帆风顺的月月

这段时间，天气很反常，心情很反常，环境也很反常。相信不是我一人在感受这种很复杂的情绪，特别是边心烦边激烈网游中的我们。有时候，断一天网，好好看几页书，或许人就会变得平和一些。无论如何，希望下半年所有人都能够顺心一些。

PS：坐飞机时，可千万不能顺风啊。

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

广东珠海·苗彬彬： 希望加入电攻俱乐部，认识更多的朋友，自己非常喜欢看的就是你们编辑部的事，很有意思，能否提个建议就是抽取幸运的读者参观你们编辑部呢。（sky：个人认为大家还是继续把编辑部想象天堂式的地方吧，美好的记忆总比无尽的失落要强。）



朱朱：为地震灾区的受难群众默哀

作为一个有责任感的杂志编辑，我觉得应该先心系国家再谈游戏，所以这个月我专心看小说，再也不去看电视、游戏等娱乐内容了，明星的隐私我也没有八卦的兴趣了。11处特工皇妃，我正在看的一本很不错的小说，推荐给大家，即便是在4月21日这样的日子里，你也能找到一点事情干。

编辑部热门



风语世界

Samtown：大叔认为这是比《机械迷城》更经典的民间作品。



楼兰

贪睡猫：galgame爱好者某猫一定要来玩一玩。



尼尔 伪装者/完全形态 原声碟

苍蓝：家用机最新大作《NIER》的OST，悠扬的风格让人对游戏也无比期待啊。



I Dreamed A Dream

小P羊：近50岁的英国大妈的天籁之音。不信，听了就知道。

五月上 电攻填字 答案

		旧			即		虚		
游	边	戏	外		时	空	幻	境	
		重			策		竞		
电	脑	游	戏	攻	略		技	能	树
影							场		
梦					模				
工	人	物	语		拟		求		
厂		种			人	型	生	物	
		起	死	回	生		之		
火	种	源				铁	路	大	亨

上期答案是：装甲兔

穿紫色的短裙的爱丽丝是不可能参加正式场合的排练的。所以装甲兔撒谎了，他就是犯人。

电攻侦探社

唯一的线索

vega正在用自己从各大格斗家手中搜刮来的钱为自己的三室两厅新居进行家居摆设，忽然门外传来了急促门铃声，他打开门，却看到了他的债主之一——隆。

隆说：“看来你过得不错，是用我的钱买的新房吧，三个月前你就该还钱了。”

“我真的没钱……”Vega可怜巴巴地说。

“你这个骗子！”隆怒火中烧，“没钱，房子哪里来，家具电器哪里来的？”

“就是因为买了这些所以没钱了。”Vega露出很邪恶的微笑。

这下可把隆激怒了，扑过去就是一个升龙拳，接下来一个波动拳，之后狠狠掐住Vega的脖子，一边掐一边嘴里喊着：“叫你欠钱不还。”Vega拼命地挣扎，这时，他左手摸到一个东西，来不及多想，拿起来重重地砸在隆头上，隆的手松开了，倒在地板上。

杀死隆以后，Vega马上把他的尸体用韦小宝那搜刮来的化尸粉彻底销毁，然后擦干血迹，认真清理了房间里隆所有可能碰过的东西，当他收拾好后，门口传来了敲门声。他打开大门，看见一个红衣男子站在外面，红衣男子对他说：“我是隆的师兄肯，他上午发短信说来找你，他在里面吗？”

Vega强装镇定说：“我整天都在家，根本就没有人来过。”肯想了想有些不对劲，预感告诉他隆一定出事了，平复了一下心情后说：“我敢肯定隆一定来过你这，既然你不承认，那说明他已经出事了。”

肯来到电攻侦探社请求帮助，sky探长刚到了现场，听完肯和Vega对整件事件的阐述，马上就找到了Vega说谎的证据，请问这个证据是什么？为什么？

案件关系图



被害

死者隆

作为第一男主角，隆的形象就是“孤高的求道者”。隆是一个孤儿，从小就被师父豪拳收养，本来钱都不多，最好的朋友就是来自美国的肯。

债务关系

师兄弟



Vega

邪恶组织的统治者，操作邪恶的精神力量的魔人。由于心中的欲望太强烈而杀死了老师从而暴走。从此企图征服整个世界。以贩买毒品为中心，暗杀各国的权利者。到处搜刮格斗家的钱。



肯

作为一个典型的热血系青年，肯从小就无所畏惧喜欢做充满挑战性的事。肯出生豪门，然而他的父母却丝毫管不住这个焦躁的孩子。

线索一

为人：隆的为人，有债必追，有钱必还

线索二

短信：上午发给隆的一条短信

线索二

指纹：整个房间没有丝毫指纹和血迹

换了电脑换了手机的装甲兔



由于魔术师的离职，大师的电脑一度成为了编辑部众人分尸的对象。最终兔子我获得了该电脑的支配权，摘下了编辑部最破电脑的“桂冠”，真是可喜可贺可喜可贺啊！兔子我在近日入手了HTC G1以更换那台陪我长达4年之久的Nokia 6681，编辑部的Google手机党又壮大了。换了那么多东西，心情也一下子变好了许多呢。


静像电影
P社P事
策划：大笨熊 编剧：Samtown 领衔主演：肥龙、小仙、月月 客串：夜猫、贪睡猫等
星际争霸2
编辑部对战篇（二）GG的骗术
其他演员：编辑部星际MM战队 摄影：Samtown 后期制作：咖啡
上回说到肥龙赢了夜猫的徒弟月月之后便一发不可收拾，胡子刮了，头发剃了，还给自己刻上了一个非常牛叉的记号。
现在请称呼我编辑部星际第一人！
肥龙，听说你星际2号称第一，小女子也想领教领教
哟呵！这不是人族女王，美女金小仙吗？
据说金小仙在星际1时代就以BT小护士声名远扬，来到星际2更是把机枪兵+医疗运输机的战术发挥到极致。
就你这水平？
肥龙你说什么？
不和你打是不想侮辱你！
你看你们叫MM们先来和我打，你们还算男人吗？
编辑部第二轮对战正式开始……
快速暴兵带飞机
三圈炮塔出航母
两边观战人群比例貌似有点悬殊
十分钟过去了
二十分钟过去了……
双方你来我往，打得难解难分。
哎，这样耗下去，他航母越来越多对我很不利啊，我得想个办法！
有了！
哼哼！快挡不住了吧！
嗯？GG？ 此时屏幕上出现了GG两个字！据我所知，这GG不就是认输了吗？
小仙：GG
啊？
退出游戏……
你失败了……
好，赢了！退出……哎？
肥龙中计！
哈哈，我又赢啦！
美女战队小贴士
最近战网上经常出现打GG不退出游戏的情况，如果你一开心点了退出，那对不起了，获胜的将是对方，所以，看到GG后一定要等对方退出游戏才算真的胜利喔！


诛仙2
搜索
电脑乐园 游戏攻略
完美时空
随刊附赠
专刊
诛仙2
全新版本 帮派领土大战火热开启
神鬼传奇
为了荣耀之战！
全新跨服战场伴你激情五月
梦幻诛仙
创造和谐生活之监狱系统
降龙之剑
真情守候：夫妻系统介绍
完美世界国际版
仙魔本无界 人间亦有情
诛仙2
www.zhuxian2.com
年度
巅峰新作
即将震撼公测
3D全息巨制 全球玄幻巅峰
完美时空 PERFECT WORLD
www.wanmei.com
注册时填写激活码
80001614400000
即可领取888元新手大礼包！



PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

完美时空
PERFECT WORLD

Contents
目录

诛仙2
全新版本，帮派领土大战火热开启 03



梦幻诛仙
创造和谐生活之监狱系统 16



完美世界 国际版
王者时代，傲视战场风云 24



神鬼传奇
为了荣耀之战！全新跨服战场伴你激情五月 10



降龙之剑
真情守候：夫妻系统介绍 22



游戏类型 MMORPG　官方网站 zhuxian.wanmei.com

运营公司 完美时空　目前状况 钻石情缘版上线

从幻世战场到三界战场，从凌霄城战到楚汉军魂，再到演武场（死亡竞技场）
2》一直在追求着最完美的PK玩法，这些涵盖了所有的PVP玩法的系统，理应是最为完美的了
但在所有的《诛仙2》玩家心中，却无不期待着自己也能像帝王一般，从占地为王到
原，从而一统天下的那一天。跨上战马，奔驰而过的锦绣山河，无不是自己的领土
间，便可权倾天下，指点之间，便可令万人臣服，那是何等的英雄气概，何等的帝王姿态啊！

www.zhuxian2.com

全新版本 帮派领土大战火热开启



当帮派领土战开启后，每周在各地都会上演着最为激烈的帮派争夺大战，到时候，世界将会被划分成初级、中级、高级三大区域。从草庙村到青云山，从满月井到小池镇，从玄火坛到山河殿……你会看到到处都是战火，到处都在厮杀，而你也不能幸免，这里没有世外桃源，因为天下还没有一统……



而在《诛仙2》即将于6月开启的全新版本中，为了满足所有玩家的这个梦想，全新的PVP系统——帮派领土战即将全面开启。一个全新的《诛仙2》也即将展现在大家面前，诛仙还是以前的诛仙，但江湖却已然不再是以前的江湖。随着《诛仙2》帮派领土战的开放，昭示着一个群雄四起的年代已经到来！只要你有梦想，你就可以占地为王，披荆斩棘，一直走向通往《诛仙2》的至尊之路！那么下面，就让我们深入的了解下《诛仙2》全新的帮派领土战吧！

世界地图的全新划分

在帮派领土战开启后，《诛仙2》的世界地图将被重新划分——游戏中将现有地图划分为初级、中级、高级三种类型的区域。每张地图包括3个初级区域和1个中级区域，另外世界地图中还有2个高级区域。凌霄城、羲皇城两大高级地图为高级区域，其下是河阳城、青云山、天音寺、小池镇、大王村、蛮荒神殿、山河殿、七里峒、昆仑雪镇、修罗殿、神农殿和鸿蒙古地在内的十二大中级区域以及草庙村、相思木、南樵山、大竹峰、小竹峰、幻月洞、普济洲、无字玉璧、千佛塔、往复山堂、满月井、忠烈碑、天帝宝库、长生堂、毒蚁巢、往生殿、碧水寒潭、黑云沙海、玄火坛、狐狱、渔人滩、万蛇殿、天水寨、十万大山、天池、弱水、郎风山、血池、落樱台、法莲寺、帝坛、赤城、仲夏花海、血池、落樱台、法莲寺、穹庐、观星洞和登云台在内的十六个初级区域。 以上是详细的领土区域划分，而在这些区域中间，只有相邻区域之间才可以发生争夺。比如你想要占领河阳，那么你就必须占领草庙村、相思木或南樵山中的两个地图才可以。那么关于具体的领土战规则，且让我们下面看来。



世界地图的全新划分

两在帮派领土战开启后，《诛仙2》的世界地图将被重新划分——游戏中将现有地图划分为初级、中级、高级三种类型的区域。每张地图包括3个初级区域和1个中级区域，另外世界地图中还有2个高级区域。凌霄城、羲皇城两大高级地图为高级区域，其下是河阳城、青云山、天音寺、小池镇、大王村、蛮荒神殿、山河殿、七里峒、昆仑雪镇、修罗殿、神农殿和鸿蒙古地在内的十二大中级区域以及草庙村、相思木、南樵山、大竹峰、小竹峰、幻月洞、普济洲、无字玉璧、千佛塔、往复山堂、满月井、忠烈碑、天帝宝库、长生堂、毒蚁巢、往生殿、碧水寒潭、黑云沙海、玄火坛、狐狱、渔人滩、万蛇殿、天水寨、十万大山、天池、弱水、郎风山、血池、落樱台、法莲寺、帝坛、赤城、仲夏花海、血池、落樱台、法莲寺、穹庐、观星洞和登云台在内的十六个初级区域。 以上是详细的领土区域划分，而在这些区域中间，只有相邻区域之间才可以发生争夺。比如你想要占领河阳，那么你就必须占领草庙村、相思木或南樵山中的两个地图才可以。那么关于具体的领土战规则，且让我们下面看来。



诛仙2——全新版本，帮派领土大战火热开启

■作者：天外飞仙　■编辑：SamTown　■美术：小杰

帮派领土战规则

领土战在每周的固定时间开启，在开启前会进行全服喊话，提示帮派进行宣战报名。4级或4级以上的帮主可以报名参与领土战，在报名期间，一个帮派只能对一块区域进行宣战。但同一区域却可以被多个帮派同时宣战，那么当出现这种情况时，怎么办呢？在帮派领土战中，将会采用“竞标”的方式，宣战时需要先投入金币。帮主向某个地区宣战后，选择自己投入宣战的金额，当领土宣战报名结束后，以宣战金额投入最多的帮会为宣战成功。在在宣战报名时间中，帮主可以随时对宣战金额进行增加，可见在参与争夺天下的大战中，有着充足的粮草储备还是非常重要的。



当然，我们还需要注意的是，当你对某一领土进行宣战后，将无法再对其他领土进行宣战，宣战的操作无法主动取消。而如果宣战失败，宣战金会全额返还。当宣战成功后，则在宣战报名时间结束后，进入地图界面点击【领土归属】，查看各自帮会领土战进行的具体时间。而不同的区域对于帮派的要求也是不一样的，并不是所有帮派都可以参与到任意一个地图的争夺中来。4级或4级以上的帮派在没有占领任何区域的时候可以对任意一个初级区域进行宣战，而一旦帮派占领了一个区域，则只能宣战自己占领区域相邻的区域。在对中级区域宣战前，需要帮派的等级达到5级，并且至少占领了两个初级区域才可以。而对高级区域的宣战，则需要帮派等级达到6级，并且占领了两个中级区域才可以。当然，不论是宣战中级或高级区域，前提都是在自己所占领区域的相邻之内。

帮派领土战规则

当然，浴血沙场，身经百战后取得帮派领土战的胜利后，你不仅可以立即获得这块区域的所有权，而且还将获得不菲的宣战金噢。如果你是宣战方，在胜利后就可以领取80%的本场宣战金。而如果你是被宣战方，胜利后则可以领取50%的本场宣战金，一定不要忘记领取，因为过期你将会失去本次宣战金的领取机会。

而在领土战结束后，占领帮派区域的所有成员都可以在特定NPC处领取到各种丰厚的收益。如果你们想获得更多的奖励，那么就要打起精神，因为你们的眼前，还有数不清的区域和领土着你们去占领。而到时候你们所获得的奖励也越成倍的递增噢。

当然，浴血沙场，身经百战后取得帮派领土战的胜利后，你不领土战结束后，系统还将会随机赐福某块领土战区域，降临神器奖励。占领该区域帮会的帮主即可领取。开启神器后，将会获得令你想不到的神秘奖励。

巨额的宣战金以及海量奖励，无不让人为之疯狂，而神秘的天降神器更是让人趋之若鹜。面对来自整个天下的强者的争夺，你是否还在认为帮派规模的大小才是制胜的最重要因素呢？是否因为害怕抵抗不住来自其他帮派的攻击而迟迟不敢宣战？那么下面，就让我来为你支招，告诉你如何出奇制胜，如何从一个江湖无名小卒成长为一个可以抗衡各大帮派的，甚至是一统天下的一代至尊！

帮派领土战战术攻略

两在帮派领土战开启后，《诛仙2》的世界地图将被重新划分——游戏中将现有地图划分为初级、中级、高级三种类型的区域。每张地图包括3个初级区域和1个中级区域，另外世界地图中还有2个高级区域。凌霄城、羲皇城两大高级地图为高级区域，其下是河阳城、青云山、天音寺、小池镇、大王村、蛮荒神殿、山河殿、七里峒、昆仑雪镇、修罗殿、神农殿和鸿蒙古地在内的十二大中级区域以及草庙村、相思木、南樵山、大竹峰、小竹峰、幻月洞、普济洲、无字玉璧、千佛塔、往复山堂、满月井、忠烈碑、天帝宝库、长生堂、毒蚁巢、往生殿、碧水寒潭、黑云沙海、玄火坛、狐狱、渔人滩、万蛇殿、天水寨、十万大山、天池、弱水、郎风山、血池、落樱台、法莲寺、帝坛、赤城、仲夏花海、血池、落樱台、法莲寺、穹庐、观星洞和登云台在内的十六个初级区域。以上是详细的领土区域划分，而在这些区域中间，只有相邻区域之间才可以发生争夺。比如你想要占领河阳，那么你就必须占领草庙村、相思
笔者一直认为帮派人数规模的大小，并不能成为左右胜负的决定条件，有着良好的团队配合、过硬的操作技巧和丰富的战术变化的团队才能成为最后的王者。此次开放的全新帮派领土战将是对帮派综合实力的又一个考验。在帮派领土战中，合理的利用战术，才是制胜的关键。如果你的势力还不够庞大，那么你一定要学会休养生息，综合自己所在服务器的情况，挑选一个最佳的初级区域，慢慢的发展，在这个过程中，要培养出一支配合默契的团队，这样的团队就是你以后可以无往不利，崛起于江湖的最大助手！

而在防守中，也要充分的利有所有的资源，据说帮派领土战中还将会开放佣兵系统，被宣战方可以雇佣其他帮派成员来助自己防守城池，这个是随着你占领区域的级别来定的，占领的区域级别越高，那么可以雇佣的佣兵就越多！领土战术攻略之攻坚战　在第一次宣战时，一定要做好充分的准备，避开实力强大的对手，集中火力突破防守方的防御线，分散他们的阵形，所谓一鼓作气，再而衰，一定要有十足的把握可以将其一击歼灭，否则不要轻易出手。领土战术攻略之阵地战　在防守自己的区域时，面对强悍的对手，一定要冷静的分配，不要进行硬碰硬这种出力不讨好的事，要将自己的主力分散，各自组成机动性强，配合性高的小队，在对手之间来回纵横穿插，让其摸不清自己主力所在，直到战斗时间结束。这种战略同样可以运用于进攻上面，但最主要的是靠团队内的完美配合，否则只能被敌人各个击破！

用兵之法，十则围之，五则攻之，倍则分之，敌则能战之，少则能逃之。这些相信大家也都懂得，而重要的就是游戏中的实践和操作了，由于篇幅有限，对于战术方面的攻略我们在此就只做下简单的探讨，更多的还是要靠大家自己摸索才可以运用自如。

当帮派领土战全面开启，所有的势力将被重新分配，而命运的转轮已然将所有人推到了一个前所未有的空间，这里，将会是历史的又一次重演，强者与强者的交锋，将会造就又一个乱世出英雄的年代！而那个英雄，你怎么就知道不是你呢？《诛仙2》全新版本带来帮派领土战，大好山河，只待你前来割据！

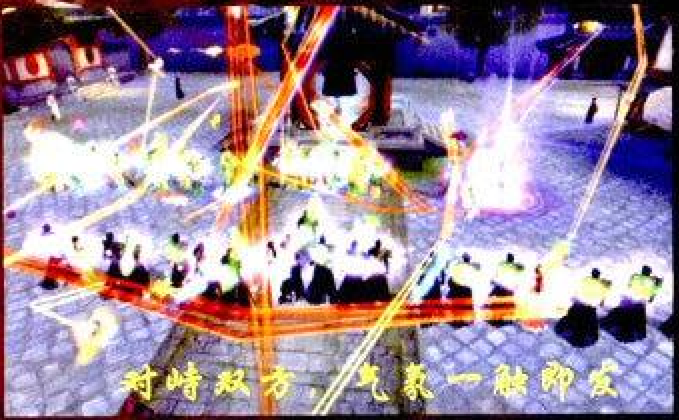
游戏类型 MMORPG　官方网站 zhuxian.wanmei.com
运营公司 完美时空　目前状况 钻石情缘版上线

全新版本 更新猜想

www.zhuxian2.com

想看到执掌生命收割镰刀的暗影怀光？
想拥有如神护佑一般的存在圣者天华？
各种新奇玩法和装备呼之欲出？

就在今年六月，伴随着种族和帮派江湖的气息，两个最新职业即将在全新版本中全新亮相，给《诛仙2》带来最沉重的撼动！每个服务器的凌霄城再也不是唯我独尊的象征，城战也绝对不再是奖励丰厚的帮战，全新多姿多彩副本玩法，更多新鲜刺激的情节任务——都为新增的两个职业的出世打造一展才华的极丽舞台！天脉传说版本以来，《诛仙2》在崭新神裔出现的基础上，就致力于各个副本的创立。凌霄城探秘，草庙村和剑阁的两个时空幻境，还有钻石情缘版推出的天帝宝库，团体作战已经成为总趋势。另外，物理远程进攻型职业进程烈山和九黎已经相当成熟，加上最新的两个刺客和辅助职业，神裔的战斗体系基本趋于完整——无论是在技能的全面还是在整体的人数上完全可以和人族一争高下——甚至可以说，那时才真正说是人神之战可以掀开序幕的时候。



目前最受欢迎的高级PVE副本莫过于天帝宝库、凌霄城。目前诛仙的PVE副本多倾向于简单杀伤，在《诛仙2》中极具特色的服务器的故事情节的基础上，完全可能出现趣味性最高的副本。在这个副本中，击杀怪物不再是主要任务，击杀不同的小boss，或者到达某些地点完成地图中的不同隐藏主线，甚至可以和最终boss握手言和，不但可以得到多变的丰富的奖励，而且可以推动不同的故事情节发展。例如，击败鬼厉可以发展神裔势力，而和陆雪琪合作则会提高人族能力。

钻石情缘版增加了婚姻的乐趣，相信夫妻系统也不会止步于结婚的华丽场景，在新版本中可能出现后续的夫妻系统，例如夫妻独特副本，甚至是夫妻跨服赛都是不错的尝试。类似的，师徒副本和比赛也可以应运而生。这些副本则更加注重情节策划，讲究少人配合。

除了PVE的副本的玩法会增多之外，《诛仙2》一直注重“痴情”路线，PVP自然也必不可少。目前开放的大型PVP副本应该是天空之城和混沌，在大部分服务器中由于神裔的势力较弱，所以天空之城的副本目前没有混沌的参与度高，而混沌之战，也经常不以三阵营的势力为阵营，更多的是帮派之间的战斗。另外从跨服战的火爆来看，帮派之间的战斗确实是发展的趋势所在。

另外，在《诛仙2》之前的版本来看，凌霄城占领者可以在每个玩家进入城市时显示，确实是莫大的荣耀，而且占领帮众头顶“天兵天将”的称号也确实拉风得很，甚至很多帮派为此据守凌霄如磐石不破，可见这种攻城掠地的称王感受绝对是每个热血诛仙玩家的追求。因此不难想到，帮派领土的确是PVP副本的一大卖点，并且在规模如此之大，很可能会就此出现最新神魔装备和最高帮主法宝。

既然是帮派战争，那首先自然是帮派奖励。例如之前的九星家族，家族技能一样，在帮派领土获胜，玩家自然可以获得帮派的声望贡献度还有帮派灵气诸如此类。同时，帮派各种排名应该都会受到影响，让每个诛仙玩家都热烈狂欢的跨服战的出线名额若是也包括在内，应该也不意外吧！除了帮派奖励，最为诱人也是促使每个帮众都参与其中的就是个人奖励了。金丹经验自然不必说，道具奖励才是重中之重。凌霄城是中心城市，各种NPC一应俱全，奖励自然是和一些在城市里相关的活动相关，例如炼器概率较高等。对城主的奖励，例如奇珍和独有法宝坐骑现在也很常见，嗜血珠也逐渐平民化。因此猜想数量颇多的领土奖励很有可能是“从天而降”的各种神魔装备或者是稀有首饰，只有领土占领的帮派持有信物才可以领取。

当然，道具奖励的形式也是多种多样的。最大的可能是系统定时在各个领土上刷新BOSS，只有领土拥有者才可以攻击，自然也才能获得物品。最可能出现的就是最新系列的神魔装备。目前的神魔装备系统还有一个巨大的缺口，让大家翘首以待，更成为众帮争夺的焦点。八卦系列神魔装备只出了乾坤坎离四套，分别是飞升副本掉落、门派声望奖励、每日任务获得、战场道具换取等。因此完全有理由相信，成为帮派战斗最激烈也是参与最多的活动——帮派领土战，应该是获得第五种神魔装备的主要途径，同时其属性也应该和群体战斗相关，例如坤装备就有着最好的PvE属性，乾装增加爆率，坎增加爆伤等，领土战得到的装备具有群战属性，例如各种极高的抗性属性，还有PVP装备可能自带的稀有技能命中和技能闪避属性。

诛仙2——全新版本，帮派领土大战火热开启

■编辑：SamTown ■美术：小杰

除了意料之中的大量金丹、胜石还有龙筋这种必需品之外，还有可能出现的稀有些的奖励，生产时可能获得的宝石用以装备灌注，各种趣味或者实用的幻灵，甚至类似飞升战场中赠与的属性罡气等饰品都可能出现，属性特别的限时玺绶还有锦囊，这些绝对是“可以有”，奖励如此多元化也才让玩法更加新鲜刺激。另外，对于领土占领者可能和凌霄城主一样，拥有特殊属性法宝或者别具一格的城主坐骑，全服独此一家的时装面具，甚至奖励可以媲美最为顶级的噬魂也不意外。关于这种属性格外突出的物品，可能像凌霄城副本得到的BOSS宠物一样，以限时的形式出现。虽然可能会让人小失望，但更加刺激帮派长期占领和持续进攻。


领土中可能出现boss吗

在奖励丰富诱人不会让众人失望的情况下，帮派领土战应该定位如何呢？为了防止领土成为几个大帮孤立的游戏，也防止大帮对小帮的人海战术，领土数量会大大增多多，并且要求人数降低，每次战斗人数各方在1-2支队伍左右。相应的，在要求人数少的情况下，则帮众之间的配合和团体实力要求则相应上升。除了这些，为了适应各个等级和层次的帮派，领土也划分的各个层级，如同时空幻境副本分为两个等级一般——在人数更多规模更大的情况下，领土战应该有高中低三个层级，分别分布在从河阳到修罗的各张地图中，数目也和金字塔一般逐渐减少。而领土占领者获得的奖励自然也和占领领土的层级相关，只有最高级领土才能得到最为稀有的奖励，而竞争也自然最为激烈。能够发生初级领土战斗的帮派应该是领土相邻或者相近的帮派；在帮派实力足够强大并且有一定初级领土作为基础，才有可能攻打中级领土；而高级领土的要求则更加苛刻，必定是服务器中最为强大的几个帮派才有实力夺取。

在帮战形式自然是野战，但是如果为了增加战斗的复杂性和趣味性，在高级战场甚至中级战场可能保留在羲皇城人神之战中就已经出现的空战。除了帮派战争和团队，个人能力的体现自然也是必不可少的。一直以来比武大赛等系统的呼声一直不断，但是《诛仙》中也一直没有出现，这是由于个人比武大赛几乎等于装备和造化技能的比赛。要制造全民参与的个人比赛，起跑点就要归一，例如进入副本时每个人级别固定，给予相同的造化值技能点天书点，给予相同数量的红蓝，然后类似死亡游戏的玩法，在固定时间内能在无限杀戮的场景中存活下来的前几名依次给予奖励。这个副本对个人的意识和操作要求较高，可以是全民参与。为了提高玩家积极性，低级奖励可以是一些独特的随机物品，例如双倍经验，属性增益道具，独特称号；对于排名比较靠前的可以奖励另类法宝或者是法宝技能灌注符。现在一直被忽视的护符系统甚至也可以加入，提供某些“万能”五行珠，一些类似的物品奖励都会促使玩家积极参与。



为战斗而生的两个神裔职业也在这个时机闪亮登场。从目前已经得知的天华技能来看，天华对群体的抗性和暴击属性辅助增益绝佳，对双方BUFF控制也极为出色。现在走纯辅助路线的天音已经越来越少，血量高、控场成了目前天音寺的主流。虽然同是辅助类职业，天华比天音更容易走上最强辅助流的路线——有一个天华在队伍里，更强于天音，而且针对各个神裔职业属性特点，都是如虎添翼的存在。

虽然烈山是神裔单攻能力最强的职业，但它本身脆弱得和陶瓷一样，而且蓄力时间长——这比技能CD时间长更影响爆发也影响生存，因此刺杀能力不足。因此，有着影子的怀光应该成为爆发力最强的职业——如同它的名字一样，在张开双臂的时候，怀中的死亡之光就瞬间绽放夺人心魄。为了杀死对方的控场或者脆弱的辅助角色，怀光也是神裔中如同合欢一般的刺客不二之选。

天华怀光和之前的烈山和九黎相比，是纯粹为了战斗而生。尤其是天华，它的级别成长可能是极为痛苦的，因此，它的最终属性可能大大优于初期成长快速的职业。在神裔四支发展均衡之后，除了之前介绍的极有可能出现的帮派领土战之外，真正的人神之战就可以进入爆发阶段了。相应的，各个服务器的故事章节将有着不同的发展趋势，例如经典服务器可能是人神和睦相处的结局，而新区可能形成有着两方势均力敌的对峙局面，这些都是在单纯个人游戏成长之外的独特故事走向。

届时天空之城的空战系统已经完全成熟，最让人期待的莫过于纠结于人神爱恨之间的全服大战。类似之前混沌的战斗，人神大战绝对是单纯为杀戮而存在的场景。目前进入天空之城需要交纳一定的游戏币，为了让这场战斗规模更为庞大，参与度更广，最有可能的玩法就是在每周的固定时间段天空之城会全面开放，全部玩家被动参战，并视服务器剧情形成别具一格的战斗。

现在距离全新版本《诛仙2》只有短短的一个月时间，各大公会必定将再次摩拳擦掌，再现《诛仙2》天脉传说疯狂入驻的火爆场景。更加丰富的职业设置，更加激烈的团体合作战斗一直是《诛仙2》的闪亮招牌，也是每个玩家在虚拟世界中获得真挚感情的最佳途径。三界天书，六道轮回，君临天下，王者归来，天脉传说，钻石情缘——《诛仙》一路走来，瑰丽炫美的最新乐章，即将在六月激狂奏响！

游戏类型 MMORPG　官方网站 zhuxian.wanmei.com

运营公司 完美时空　目前状况 钻石情缘版上线

诛仙2之锦瑟裂弦

www.zhuxian2.com

曾经，我想要和你一起，只是与你，再无他人。回到洪荒天籁，一起走上那条寓意幸福，铺满四叶草的小路。有和风，有细雨，有你伴我身旁，听我抚瑟，为我舞剑。愿望其实很简单，只要有过那样一个春天，只要走过那样的一次。而朝我走来的，日复一日，却都是些料想不到的安排，啼笑皆非后痛彻心扉。如今，繁华落幕，我终明白，所有的悲欢都已成灰烬，任世间哪一条路我都不能，与你同行。

锦瑟无端五十弦，一弦一柱思华年



我叫锦瑟。按神历记岁，今年满十五。我从小就生活在洪荒深处的天籁城中，这里的人们随遇而安，随性而为。这是一座充满祥和，与世无争的世外桃源。自我有记忆以来，就是与幽姨住在一起。她不但负责我的饮食起居，教我读书识字，更是族里的大长老，是族内除了王以外，最尊崇的存在。族人都说，幽姨是族里最美的女子，只是在多年前那场变故后，幽姨覆上的白纱便再未取下，就连与幽姨最亲近的我，长大后都没过她真正的容颜。

唯一一次例外，还在我五岁那年，被同龄的伙伴讥笑没爹娘疼爱的时候，昏暗的月光下，幽姨摘下了被我泪水沁湿的纱巾，露出与我神似的面容，告诉我说，“锦儿乖，不哭。你不是没有爹娘疼爱的，你是天华一族的公主。是你父王母后的骄傲。之所以现在和幽姨住在一起，是因为爱哭鼻子的你还太小，他们照顾不了你，所以你要坚强起来，等长大了就可以见到了他们了。”于是，为了可以早日见到我心心想念的双亲，我再不轻易落泪。同年，我见到了弦。

还记得，初见他时，他怯怯的躲在幽姨的后面，露出小半个脑袋，虽然事后得知他大我两岁，但在当时，我竟天真的以为他比我还小。望着他纯洁的熠熠生辉的黑眸，我走过去拉起他的手，在得知他没有名字之后，我指着最爱的瑟，霸道的对他说，以后你就叫弦。他重重地点了点头，不料想，这一伴就是整整十年。

这十年来，我从未踏出过天籁城。即使十岁那年得知了真正的身世，不哭不闹的我也只是静静的在合欢树下抚了整晚的瑟。陪着我的弦，则舞了整晚上的剑。虽是寒冬，那一夜，却温暖如春。我开始学会心疼，那名素未谋面在羲皇城为族人复出大计奔波的男子——我的父王！

“锦儿，过了明天就十五了吧？”幽姨慈爱的望着我。

“恩”。我点点头。

“这可是咱们锦儿最重要的成人礼，有什么心愿说出来，能帮的一定帮。”幽姨笑吟吟地说道。

“请幽姨告诉我，如何才能奏出《律典》第九层的《锦瑟》？”我坚定的问出了这个在十二岁那年就该被解答的问题。

“你是天华一族百年不出世的天才，这条路难！你是不是为了这个什么都愿意做？”幽姨并未从正面回答这个问题，反而反问道。

“是的！”我回答得很是果断。

“好吧，你容我想想！”言罢，幽姨便头也不回地回屋了。

第二天，幽姨把我叫到房间，给了我个包裹，告诉我，这里有我想知道的一切。如果想弹奏出《锦瑟》。入世去体验人世间的爱恨情仇是唯一的方法，等到回来的那天，便是《律典》大成之日。我简单的收拾了行囊，拉上弦，这个在我身边无怨无悔伴我十年的男子。拜别了抚养我十五年的幽姨，带着浓浓的不舍，踏上了入世体验七情六欲的旅途。

庄生晓梦迷蝴蝶，望帝春心托杜鹃

我名弦，“锦瑟无端五十弦的弦”的“弦”，无姓氏。这是小姐起的名。小姐叫锦瑟！我痴长她两岁，自我第一次见到她至今已过了十年。这十年间，我与她风雨同舟，不离不弃。我固执的坚持，瑟在弦在，瑟亡弦断！那是我七岁时发的誓言，在小姐见到我并未嫌弃的时候。直至今日仍然坚定不移的执行者。

在小姐十五岁，我十七时，为了早日与唯一的亲人团聚，这名天华一族的骄女，决定离开天籁城，我亦相随。其实，在她十岁那年对我说，她偷听到幽姨与族人谈话说，她的母后早已去世，若想见到其父王，唯一的可能是将律典练至第九层时，我便知道会有这一天。却没想到这一天来得这么快！快到让我来不及细细品味这十年来的点点滴滴。

■作者：慕容怜星　■编辑：SamTown　■美术：小杰

我明白，这十年来相知相守的平静日子到头了，而我为了这一刻的所有努力就要被派上用场。终于可以以自己的力量保护小姐了，而我的心却怎么也激动不起来。因为，一向与世无争的小姐，为了更快的体验人生百态，竟选择了一条自毁清誉的道路——入青楼。于是，在我们离开天籁城的一个月后，河阳城，合欢阁里多出了一名最红的头牌青倌——锦瑟。

虽做青倌，却仍难以启齿。小姐央求我不要将这一切告知幽姨，只说在外安好。我拧不过小姐，只得答应。这样一来，我原本布满鲜血的手，怕是在再度血流成河了。但我无怨无悔。当年师傅授我武艺的时候，我选择的就是怀光一族的神术，虽然厌恶，但为了有一天可以保护小姐不受伤害，仍夏练三伏，冬练数九。苦和累我都不怕，为了小姐，哪怕是用我的命去换，在所不惜！

日子过得很快，不知从何时起，小姐渐渐喜欢一个人踏上那灰白的城楼，一个人痴痴地望着星空。有时一整晚不说一句话，我想她是在想那个叫诛玉的妖冶男子。虽然小姐从未说明，但自从诛玉出现后，她的笑容不见了，每次提到他，也总是心事重重的样子，看着小姐一天天的消瘦，我的心像是被针刺般的疼痛。

我知道自己配不上小姐，面具下被毁的容颜仍然狰狞，虽然小姐不嫌弃，但当我几经认证，得知诛玉是我同父异母的哥哥这个事实后，为了使小姐放下仇恨的我，在原本卑微的意识里更无了争夺之心。

其实，只要能守护在小姐的身旁就够了。即使痛着，却仍然感觉是幸福的。

沧海月明珠有泪，蓝田日暖玉生烟

说出来谁会相信，镜中这名长相妖冶叫诛玉的男子，竟会是怀光一族最年轻的王。我自嘲的笑了笑，年仅二十二岁。其实，在我七岁之后，所有怀疑我实力人的都渐渐不在这个世界上了。无一不是死在我强大的暗杀术下。

这是一个信奉实力的世界。尤其是在神族强势回归后，与人族的战争爆发的更加密集与惨烈。虽然我族是历代神族最隐晦的存在。无知者对我们亦只有贬义的评价——阴厉、毒狠，但为了整个神族的复兴与回归，不得不说，我族仍付出了极为惨重的代价。当然，只有胜利者方有书写史书的资格，值得庆幸的是，我族一直都有这个实力。虽然只是暗卫。但无人敢不重视，这就是实力的象征！

或许是基于修习功法的原因，一直习惯以暗影示人的我，极其讨厌阳光。那样会让我觉得不安全，隐匿无所遁形。直至我遇到了她——锦瑟。这个风华绝代，笑起来甜甜的有酒窝的女子，听她的瑟声会让我这颗习惯杀戮的心渐渐平静。但同时我开始恐慌，因为平静过后是深深的罪恶感。我无法想像若是一名杀手丧失了冷静的头脑，被罪恶感充斥，他离死亡还有多远。虽然我不停告诫自己，但对锦瑟的思念就如同上瘾般欲罢不能。于是，在合欢阁里仍能看的我身影，而且是经常看到。

其实我知道，这一切不过是无用功，锦瑟喜欢的只有弦——这个行事极像怀光一族带着面具的男子。只是不知为何，他望向锦瑟的目光除了爱恋还充满了卑微的小心翼翼。望向我则更多的是隐忍还有些许的仇视。或许他误会了锦瑟对我的感情了，而我希望这误会永不消除。为了能见锦瑟，听她抚瑟，我还是月月必来。哪怕知道有刺杀，我依然来了。这次刺杀不同往日，是锦瑟安排的，我知道。锦瑟的母亲当年就是死在我们一族的手里，因为怀疑她是人类的奸细，为了整个神族的利益，我的父亲亲自将她母亲赐死。于是这一次，我没有躲。杀母之仇，如何能躲。

此情可待成追忆，只是当时已惘然

当弦血迹斑斑的倒在我的怀里之时，我未哭泣。大脑里只是反应出了锦瑟里最后一句"此情可待成追忆，只是当时已惘然。" "小姐。请………一……定要……幸福！不要……报仇了……好……不好…就当弦……还了……和诛玉一起！一定要……好好……活着！"说罢，弦就永远放下了他握剑的手。"弦！不要离开我好不好，我不在任性了，我们一起回天籁城去，你说要一辈子给我舞剑的，你怎么可以说话不算数？都怪我，我，我不报仇了。你醒过来啊！"我撕心裂肺的号啕，却无一滴眼泪，从眼里留出的是鲜红色的水珠，一颗一颗，闪闪发亮。



半年后

当我一袭银发独坐高塔，在众神族面前，倾己所有奏出《律典》最后一首祭情之曲〈锦瑟〉之时，望着随音律漫天飘舞的花瓣，脑海里突然浮现出你的面庞，心，募的痛了。恍惚间记起幽姨的话，她说，'锦儿，等你回来之时就是《律典》大成之日'。幽姨并未骗我，只是她忘了告诉我，这是要以牺牲你为代价才得以换回的。曲毕。我睁开盲目，那一刻，我仿佛看到你舞剑的样子，羞涩的冲着我微笑着。于是我毫不犹豫的从城墙迎风跃下，不为别的，只是想问问你，若知我如此，你还会不会义无反顾的去挡我刺诛玉的那一剑？还会不会如此决绝，连我说爱你的机会都不给？还会不会丢下我独自离开？还会不会后悔遇到我？还会不会……？

"弦，遇到我后悔吗？"
"不后悔。"
"弦真好，我也是呢！"

吉光的跨服战场之行

当空气中的咸味掺进了泥土和植物混合的清香，吉光便知道瞬间转移已经到达亚特兰蒂斯了。他再次向传送员确认了时间，下午两点二十。

“墨丘利菲是在这里对吧？”

“肯定是。你是来参加个人跨服战的？”NPC老板斜着眼睛问他。

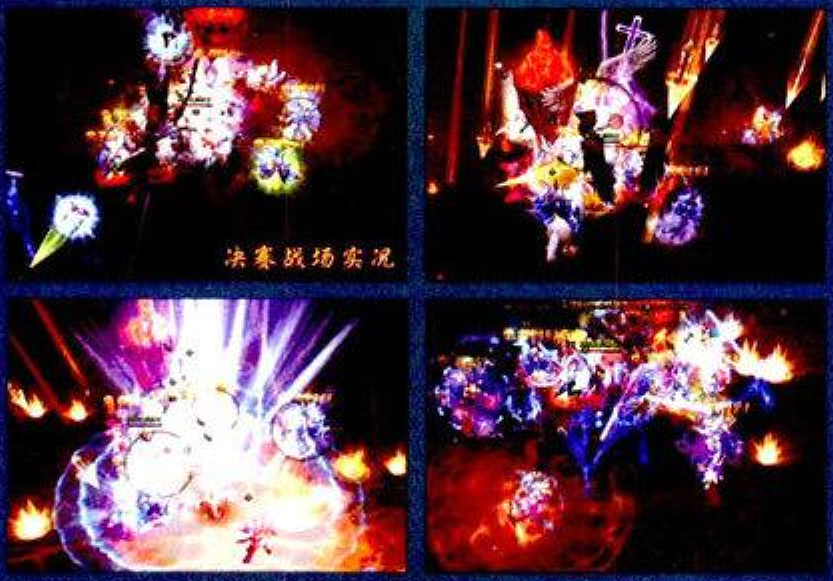
吉光没有说话。他迅速起身，往还在源源不断赶来的人群看了一眼，长长地出了一口气。“时间刚刚好，马萨科，我们这次没走错地方。”吉光回忆起上次坐错车跑到复活岛的经历就痛苦万分。一条胖墩墩的蓝龙跟着吉光下了船，紧张而又兴奋的情绪在它胖乎乎脸上表露无遗。

“不知道怎么感谢你才好，主人！我从来没见过哪个主人像你一样对宠物这么好，我只是提了一下要来看看跨服战究竟是怎么回事，你就带我来了。你简直就是个牧师，主人。” “别说废话”吉光咧开嘴。“牧师。对，法师和牧师一样是布衣嘛。”

“没错，你的确是……”马萨科注意到吉光的目光移到一个漂亮女人身上，便停下了讲话。这个女人周围站在一个巨大的建筑物门口。她是个售票员。

吉光从人群中挤进去，喊道“嗨，梅塞尔，我报名了。”

“很好。45级以上，可以进去。”梅塞尔显然对吉光没什么好脸色。事实上无论是谁，整天站在这里面对成千上万跑来参加亚特兰蒂斯跨服联赛的人群，都不会高兴起来。





和上古神迹使者一段废话之后，吉光感到一阵眩晕，他被传送到一个叫做“个人竞技场1”的大厅里，眼前大厅里空荡荡的。很显然，吉光这个段位的人还没在陆陆续续赶来的路上——没有人会提前半个多小时等在竞技场里，他们有自己的事情做。

“早啊女士，”吉光见一个女人轻飘飘地传进来，便先开了口。“你也是来参加比赛的吗？”说完他朝蓝龙点了点头。他们要去的地方充满了未知，多一个帮手总是好的。 “我并没有作战用的装备，你看得出来吧。”牧师好像并没什么兴趣。吉光仔细地看了一遍她身上的装备。一套环保绿装，没带宠物。该死，她都没有宠物，跑来干吗？送死么？

“没关系，也许不用你出手，只要露个面就可以了。而且你不是试炼之神杖么，看得出，你也是个布衣。”吉光不愿放弃，看来他十分想帮助他的宠物朋友完成心愿。 女人望了吉光一眼，扬扬手中破烂的武器，说：“我是牧师，再说，你看不出来我是来旅游的吗？”

吉光差点吐血。蓝龙马上低声说：“不是个人比赛吗，主人，干吗要和这个女人一起去？”

“你懂的和你的大脑一样多。你的脑子只有核桃仁那么大。”吉光狠狠踹了蓝龙一脚，“你以为是打擂台吗？我们进去的地方是战场，没人帮忙肯定会死的。如果你希望成烤龙肉的话我很乐意单人进去。”

蓝龙马上发出哀嚎，“我错了，主人！”

“那先说说需要我做什么，我再……”女人说。

“跟我们一起去战斗，我们不会让你受伤的。”吉光似乎有点着急，但话一出口又感到后悔，怕眼前这弱不禁风的女人被吓跑了。 “好吧，那并不算太难。”出人意料，女人竟然答应了。

“十分感激，那我们就是一队的了。召唤你的宠物吧！你有宠物么，女士？” “你们可以叫我界王爷，”女人嘟囔着说“我知道这个名字很搞笑。走吧，我说了是来看热闹的，要宠物干什么？你不是保证让我不受伤么？”女人索性把手插进口袋里哼歌。战场传送系统很快就将两人一宠传送进战场里。

■作者：清欢　■编辑：SanTown　■美术：小杰

“我得谢谢你们两位，”蓝龙开口道。“还有，主人，为什么就咱们两个人？我记得战场应该会有更多的人在啊。”

“就是这样”界王爷说：“我们来的太早了！只要大厅里超过两个人战场就会自动开放。”

“也就是说对方也是两个人？”

“难说。”界王爷伸着懒腰：“听说有人来的时候遇到了两个杀人魔王。况且我还没有宠物，是来观光旅游的，你一个人成吗？”

“成吧？”吉光挤出一个笑容，掏出土息法杖，法杖上闪耀着蓝色光芒。他又掏出两顶奇形怪状的帽子，　“对了，我们都戴上这个帽子，以免在激烈的战斗中误伤队友。而且女士”吉光把帽子递给跟在后面的界王爷，并小声对她说。“无论什么情况，一旦有危险就跑到我的宠物后面去，它的厚皮肯定会保护你，哪怕它已经被人打死了。”　　“不会的。我会跑。我曾是赛跑冠军。”界王爷顿了顿，开始用食指扣鼻子，“你想的恐怕都不会发生。你看，他们已经占领了一个资源点。”两人头顶上的资源点数字提示，对方已经占领了一个。

“要是你没信心的话，咱们完全可以在这里聊天，等到他们占领完了就可以退出去了。”

“我们还没有见过敌人是什么样呢！”吉光说：“况且，战斗才是战士的荣耀嘛！”　　“可是你是布衣嘛。我也是。我是这么柔弱的少女，你忍心让别人揍我吗？”

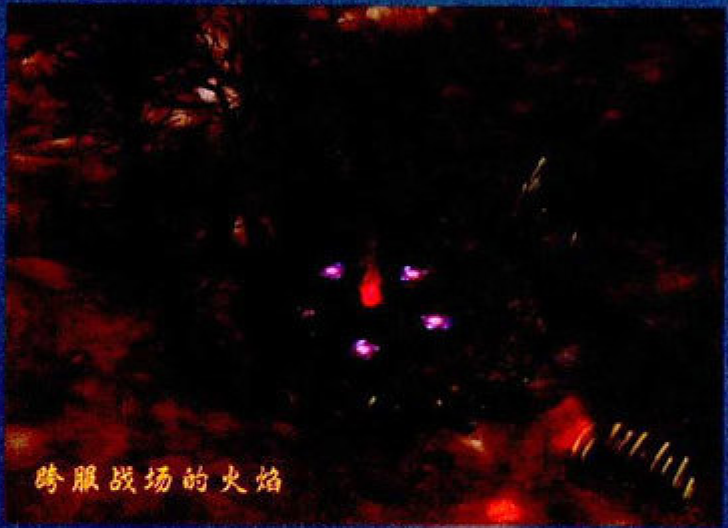
“这样啊……”吉光低头不语，看上去好像作战计划派不上用场一样，有点失望地说：“总之咱们先去看看对方是什么人。你跟着我就行了。蓝龙会保护你的。”

界王爷深深地打了个哈欠，“一个好提议。坐着发呆的确没到处走走好。”　当三人赶到第一个资源点时，没有任何敌人。他们顺利地占领了资源点。系统提示，对方占领了第二个。

“他们就不能消停消停么”界王爷仍旧意犹未尽地挖着鼻孔。

“我们也去占领下一个。”吉光感到鼻子极痒，他一字一顿地对界王爷说，“你能把手指头从鼻子里取出来吗？”

界王爷瞥了他一眼，把手指在蓝龙身上蹭了几下，“我是个女孩嗳！”他们又占领了一个新的资源点。同时，系统提示对方也占领了一个。吉光感到对方正在和自己绕圈子。他决定换个方向去追击敌人。果然有人在资源点。一个法师懒洋洋地站在刚刚摆放好的箱子边上，被突然出现的两人吓了一跳。“这么早也有人来战场！”他连忙提起武器。　战斗很快结束了，现在的世界就是这样，哪怕再厉害的角色，即使面对的是一个法师，也无法以一敌三。比较让人意外的反倒是界王爷用她的唾沫使出了治疗术，看来她并没有生疏了战斗技巧。　蓝龙急不可待地狠踹了法师几脚，让法师在地上痛的嗷嗷叫。“主人，踢人的感觉真爽！”但是它没爽多久。很快五个人就赶了过来，一群魔法弹攻击，两人一宠马上就被打回复活点。



跨服战场的火焰



勇士雕像

“你不是说只有两个人么！”吉光大喊，“那为什么会有一窝！”

“他们排队进来了。”界王爷把鼻涕再一次抹到蓝龙身上，“咱们这边可能也有人进来了。我说，我们最好在这里休息休息。”

系统提示双方的资源点争夺的很厉害，吉光看到至少三个战士两个法师从面前跑了过去。其中一个还停下来向他竖中指，“孙子!你们要谈恋爱别在这里啊。这是战场。”

“你才是孙子！”吉光气急败坏，“女人，你好歹跟我走走嘛。就算你不走，也好歹装装样子嘛。就算你不装样子，也好歹别躺在地上睡啊。”

界王爷站了起来，“你想干什么？”

“这里是战场！我要战斗。”

“那好，我在这里等你。”

不到一分钟时间，吉光就被打回了复活点。他捂着被打得鼻青脸肿的脸。蓝龙也好不到哪去，它的尾巴几乎成扁的了。

“他们人太多了，主人！”蓝龙辩解着说：“它们三个宠物围着我揍我。”

“不怪你！？要不是你给人家那条母龙吹口哨，他们会三个人揍我们？”两人，不一人一宠停住了。因为一大群人围住了他们。

“就是它！刚还摸我屁股！”一条肥胖、满身痘痘的蓝龙指着吉光说：“他们刚还想绑架我。”

“在战场谈恋爱我们不说了，竟敢调戏我的宠物？给我往死的揍！”其中一个人亮出了武器。

“但是你要先问过我。”界王爷站起来说：“我可是个女人。”　　“我知道你是个女人。”那人说：“我可不管……”他很快就闭嘴了。因为界王爷换上了无与伦比的极品装备。她浑身被金色光芒所覆盖着，一头虎视眈眈的死神领主站在她身后。

“冲啊！”，吉光大喊一声，和蓝龙打算死磕。

“可是”，界王爷懒洋洋地又躺下说：“我只想睡觉。”

很久很久以后，当半身不遂的吉光回忆起和界王爷的往事，不由得老泪纵横。

游戏类型 MMORPG　官方网站 Sgcq.wanmei.com

运营公司 完美时空　目前状况 资料片公测中

万众瞩目的《神鬼传奇》"跨服竞技"正式开启，为你带来全新竞技体验。这是有史以来，第一次让你可以和其他服务器的玩家在战场里进行较量！被分到同一个战场组中的不同服务器的玩家将会在战场中对战。届时补充好你的法力，磨亮你的利剑，准备迎接一场崭新的挑战吧！战士的荣耀，亚特兰蒂斯勇士的战争，等着你来体验！无论你是草根玩家，还是顶尖高手，都能够跨越服务器的界限，齐集于万人战场，一同自由竞技！你不但可以获得个人挑战赛的激情，而且若是报名战队联赛，同组的玩家今后将成为战场中的战友，也可以借此认识许多新朋友。跨服战场将分为个人跨服战和战队跨服战两种模式，玩家可以任选之一进行战斗。

为了荣耀之战！
全新跨服战场伴你激情五月

个人跨服战

骑开放时间：每周15:00—24:00（周六除外）
参与条件：45级以上
报名NPC：墨丘利菲

报名流程

战场开放时间内，玩家可在赛梅尔处进入个人跨服战场大厅与NPC上古神迹使者对话进入。系统会自动切换到对应的跨服战场大厅。战场大厅分为10个，6个对应不同等级段和实力段，另外4个战队赛专用。玩家以单人和组队形式都可参与个人跨服战场。队伍优先配对队伍（即国家队优先会碰到同样人数的国家队）。在遵循以上规则的前提下，配对随机分配。

战场开启流程

跨服战场采用副本形式，当战场副本满12人时立即开启，持续20分钟。副本未达到12人时，只要双方阵营各有2人以上，1分钟后也会自动开启战场。战场副本数到达上限后，未进入战斗者将进入等待排队。当战场中有玩家在战场未完前退出之后（包括掉线），优先从排队名额中选择合适的人选替补进入。

离开战场的规则：主动离开战场：通过点击战场界面中的按钮【离开战场】马上离开，自动离开当前队伍，并且会得到【逃兵】的DEBUFF，15分钟内将无法再次排列战场。

被动离开战场：掉线。掉线的人物统一返回本服务器，可通过NPC赛梅尔重新前往跨服战场大厅。

注意事项：

1. 在跨服战场内无法进行交易、摆摊、元宝交易、添加好友的行为；
2. 在跨服战场相关地图中，无法使用飞行道具、回城技能等返回原来服务器，只能通过NPC返回；
3. 玩家背包中的物品、元宝和金钱将不会带入跨服战场，进入战场后玩家包裹为空，可使用战场币在NPC处购买物品；玩家在跨服战场中获得的战场币、个人跨服战场积分、等级及跨服战场荣誉、人物经验、人物等级可带回原服务器。

战场获胜条件

1. 战场内有5个资源点，玩家通过占领资源点获取资源。
2. 占领后资源点会自动增长资源，率先达到20000资源的阵营获得胜利。
3. 在战场副本倒计时结束时（20分钟），若仍然没有分出胜负，则视为平局，双方奖励将会较低。
4. 战场副本结束时会弹出战场界面，玩家可查询获得的积分和荣誉等数据，并可以通过点击战场界面中的按钮【离开战场】返回跨服战场大厅。

跨服战结束

1、 结束时会将战场界面的结果弹出告诉玩家，玩家可查询获得的积分和荣誉等数据，并可以通过点击战场界面中的按钮【离开战场】返回跨服战场大厅。
2、 没有点击的玩家将在1分钟后自动返回跨服战场大厅。
3、 在战场副本倒计时结束时，战场仍然没有分出胜负，副本施放，不计算场次，并且返回跨服战场大厅。

战场奖励



跨服战场个人荣誉值获得方式：

1) 击杀敌对阵营的玩家会获得荣誉
2) 连斩数也会获得荣誉
3) 占领资源点会获得荣誉
4) 跨服战胜利的队伍和失败的队伍在战场结束后都可以获得荣誉
5) 人物参与10场跨服战后将不再获得荣誉值

■作者：清欢　■编辑：SanTown　■美术：小杰

跨服战场个人荣誉值获得方式：

1）在跨服战场决出胜负之后才会产生。

2）胜利的队伍积分将获得大量积分，失败的队伍增加少量积分

3）积分的主要受以下几个因素影响：

A. 该跨服战场的等级

B. 该跨服战场的实力水平

C. 该跨服战场最终决出胜利时的参与人数

跨服战场个人经验：

每天参加的跨服个人战可以获得经验，战场胜利可获得更多经验；参与10场战场之后进入疲劳状态，获得经验将会减半。

跨服战场个人经验：

1）战场结束后，判断是否胜利，胜的情况下胜利场次+1，败的情况下失败场次+1，选择离开战场的情况下失败场次+1。

2）在战场副本倒计时结束时，战场仍然没有分出胜负，副本施放，不计算场次，并且返回跨服战场大厅。

个人竞技排行榜：

按照个人竞技战场的积分进行排行。

跨服战场奖励兑换

1）战场币一可以通过游戏币兑换；2）在跨服战场中点击商城按钮将进入战场币商城，可以用战场币购买物品；

3）跨服战场内无法完美复活，死亡后的复活时间为30秒；

4）战场币只能在跨服战场中使用。

战队跨服联赛

比赛时间：每周星期六开启

比赛形式：赛季循环的机制

报名规则

1、参加的玩家等级必须大于等于75级；

2、玩家在NPC处注册并填写战队信息，完成后即成功建立战队，开始添加玩家进入战队；

3、玩家最多同时存在一支同一类型战队，一支战队最多存在11名玩家；

4、提交注册的玩家为战队队长，队长可解散战队；战队队长职位可转移；

5、队长不可退出战队，只有转移队长职位之后才可退出，战队中最后一个人退出战队即解散战队；

6、玩家必须拥有战队才能进入战队联赛战场服务器；

7、进入淘汰赛后，玩家无法再进行战队更换及建立等操作。

循环赛流程

1、同一战队玩家在组队情况下，由当前队伍队长排队后切换进入战场服务器；（玩家自己排进战场服务器，不需要组队）

2、战场服务器中同一战队的玩家组满6人后才能去NPC处排队；若排好队之后有队员掉线，队友也可进入战场，如果不进入则直接判定为失败；

3、系统根据排队的战队数量随机分配对手；若总战队数为奇数，则随机轮空一支；

4、系统根据战队积分区分不同档次，随机分配对手时优先选择同一积分档次战队；其次从邻近积分档次选择战队；积分相差3个档次的战队不会在战场中相遇

5、循环赛晋级机制：循环赛前32名进入战神杯联赛、33到64名进入勇士杯联赛，65到96名进入挑战杯联赛；

比赛规则

1、所有战队初始积分为0；0~400分阶段输掉比赛几乎不扣分，获得胜利则按照积分规则得分；

2、比赛时间结束后若未分出胜负，则根据战斗分数判定胜负；

3、比赛不会出现平局，如果在比赛时间结束时，未分出胜负，根据该场战斗中的分数来判定

4、循环赛结束后若出现积分相同的战队，首先根据战队胜率，胜率高者晋级；胜率相同则胜出场次多者晋级；最后根据战队交手情况，交手胜场多者晋级；

5、循环赛前32名进入A组淘汰赛、33到64名进入B组淘汰赛，65到96名进入C组淘汰赛；两个组的前3名分别会给各自服务器带来好处，但是如果出现重复，取最高奖励；

6、淘汰赛中，系统随机分配战队对手，败者出局，胜者晋级下一轮；

7、第五轮淘汰赛即冠军争夺战，胜者为冠军，败者为亚军。

战队积分获得规则

1、循环赛中，获得积分与交战两支战队等级有关；

2、循环赛中，同一积分段中，高积分战队输给低积分段战队时会输掉更多的分数，相应的胜利的低积分战队会获得更多的分数；

3、淘汰赛中，每场比赛胜者增加的积分为定值，败者增加的积分也为定值；

4、淘汰赛中积分只增加，不减少。

跨服战场战队联赛奖励

1、奖励获取条件：循环赛中，每周内战队只要参加的战斗场次超过10场，并且出场率达到30%的战队成员，将会根据战队积分得到点数奖励，点数可以购买战场奖励；

2、战场奖励：循环赛结束之后，进入淘汰赛的队伍会分别得到不等的奖励；

3、每个组的冠军队伍所在服务器会得到全服奖励，如果奖励重复则取最高奖励；

游戏类型	MMORPG	官方网站	Sgcq.wanmei.com
运营公司	完美时空	目前状况	资料片公测中



热血盛宴，谁将成为传奇？

这将是一个崭新的时代，众神的眷恋再次笼罩整个亚特兰蒂斯。无论你在哪里，无论你是谁，都可以投入到跨服战场这个众神盛宴中来！现在，上古神迹使者已经开始接受来自所有服务器玩家的报名，你将随时见到任何服务器的传奇。战士，也许你早已成为某服的王者，期待着更广阔的战斗舞台！或者你孤独求败，曾经的战甲和长剑已经布满锈迹，可能你还是一个初出茅庐的新兵，单薄的护甲，粗制的武器，掩不住一身的热血，如今跨服战场即将开启，神鬼传奇世界中所有服务器的勇士彼此相遇，刀剑碰撞，豪情四溢，荣耀属于勇者！

跨服战场介绍

在神鬼传奇，将会推出大家期待已经的跨服战场。这是有史以来，第一次让你可以和其他服务器的玩家在战场里进行较量！跨服务器战场将连接到庞大、内容丰富的独特战斗副本中。届时被随机分到同一个战场组中的不同服务器玩家将会在战场中对战。保持足够的实力，最好的操作，展现你最佳状态。勇士，跨服战是展示你才华的地方！现在每周15:00—24:00（周六除外）无论何时何地，崭新的挑战都等着你！

报名流程：

战场开放时间内，45级以上玩家都能在赛梅尔处进入个人跨服战场大厅。与上古神迹使者对话，选择【参加跨服战场】即可参与个人跨服战。

跨服规则：

任何玩家报名之后，系统将判断玩家战斗力，根据等级实力将该玩家切换到对应的跨服战场大厅。玩家以单人和组队形式都可参与个人跨服战场。队伍优先配对队伍（即国家队优先会碰到同样人数的国家队）。 在遵循以上规则的前提下，配对随机分配。目前豪华跨服战场大厅有10个，6个对应不同等级段和实力段，此外有4个战队赛专用荣耀大厅。

战场开启流程

跨服战场的采用副本形式，当战场副本满12人时立即开启，持续20分钟。如果战场副本未到12人，只要双方阵营各有2人以上，1分钟后也会开启战场。副本开启达上限之后，新参与玩家将会处于准备队列中。准备队列中的玩家可以等待新副本生成，也可以参与到有人早退且未决出胜负的战场中。注意：当战士您主动早退，将会得到“逃兵“DEBUFF，15分钟内将无法再次排列战场，并且这个DEBUFF将令您被众人所耻笑。

战场实用手册

1.在跨服战场内无法进行交易、摆摊、元宝交易、添加好友的行为；

2.在跨服战场中，无法使用飞行道具、回城技能等返回原来服务器，只能通过NPC返回；

3.玩家背包中的物品、元宝和金钱将不会带入跨服战场，进入战场后玩家包裹为空，可使用战场币在NPC处购买物品，战场币可在进入战场前使用游戏币兑换，兑换比率1：1，人物携带战场币的最大数量为50000。

4.比赛结束后，玩家在跨服战场中获得的战场币、个人跨服战场积分、等级及跨服战场荣誉都将保留。

战场获胜规则

1.战场内有5个资源点，玩家通过占领资源点获取资源。占领后资源点会自动增长资源，率先达到20000资源的阵营获得胜利。如何守住资源点将成为战场热点。

2.战场副本倒计时结束时（20分钟），若仍然没有分出胜负，则视为平局，双方奖励将会较低。

3.在战场副本倒计时结束时，战场仍然没有分出胜负，副本施放，不计算场次，并且返回跨服战场大厅

目前战场奖励汇总

1.个人荣誉值：

荣誉值获得方式：

击杀敌对阵营的玩家、领资源点、战场团体获胜等都可获得丰富荣誉。

注意：参与超过10场跨服战后将不再获得荣誉值

2.跨服战场个人积分： 积分获得方式：在战场结束后，胜利的队伍积分将获得大量大量积分，失败的队伍增加少量积分

随着跨服战场的出现，职业比例都将出现微妙变化，这意味着操作将是取胜关键，更多玩家将得以在荣耀之战中磨砺自己，传说之梦不再遥远。当然，这并不意味着跨服混战导致本服英雄受损，因为只有那些实力与头衔相符的勇士们才能赢得众人尊敬的目光。也只有真正的勇者才能在跨服战场中成为万众瞩目的英雄。他们的名字将在亚特兰蒂斯永世流传。

购买微信：

■作者：清欢　■编辑：SanTown　■美术：小杰

斯巴达三百勇士激战之地

大型PVP副本海皇神殿副本攻略

海皇神殿作为《神鬼传奇》80+难度副本，恰恰在战队联赛之前开放，这无疑意味着此副本将担当磨合团队攻击力的最佳考验。事实上，海皇神殿副本各大BOSS的确具备了强大的AI，团队中战士和布衣职业的相对磨合将比以往副本更加重要。不仅如此，副本本身就是一个大型竞技场，玩家将可以在副本中尽情展现战斗力，最多能达到300勇士混战。

副本背景

海皇波塞顿因为人类偷取了他的神器<海神律典>而勃然大怒，为了惩罚人类他准备利用大海的力量，粉碎人类最后的居住地亚特兰蒂斯城。作为亚特兰蒂斯城的守护者雅典娜发现了波塞顿的企图，为了保护人类，她提出用自己的神力来换取人类的生命。狡猾的波塞顿假装同意了雅典娜的要求，把她封禁在宫殿之中，并且不断吸收雅典娜的神力，当雅典娜的神力被吸干后，海皇就会毫无阻碍的去摧毁亚特兰蒂斯城。

海皇的阴谋被人鱼公主发现了，由于人类曾经对其的恩惠，她把这个情况密告给了亚特兰蒂斯城的圣殿骑士团。圣殿骑士团内部经过协商决定征召精英人士去拯救雅典娜，从而通过雅典娜的庇护让亚特兰蒂斯城得到生存！

海皇波塞顿高振无忧的等待着海神神殿中，守护在他周围的还有他最忠实的手下，海皇7斗士，7斗士每人看管着一根柱子，只有打死7斗士，摧毁他们守护的7根柱子，才能对黑塔造成实质性伤害，从而解救雅典娜。

地图说明

海皇神殿属于人数副本，当人数超过300人，外面玩家将不能进入。副本的面积巨大，大约有两张野外地图大小，以生命之塔被困的雅典娜为主线呈七条放射线。这七条线所对应是七个强力海斗士，当海斗士全部被清理后，中央神殿会打开，击杀掉海皇波塞冬救出雅典娜即可通关。海皇神殿相对其他神鬼传奇副本中的剧情任务要少很多，任务仅是触发不同封印点以便激活中央神殿，并且整个副本中小怪数量极少，基本上是进入副本就要直接面对Boss。



囚禁雅典娜的地方

守护之门



副本特色

“海战”是指在海洋进行的战役和战斗，全新PVP副本“海皇神殿”除了针对300人共同海战进行扩大战斗空间外，另采用了全方面物理写实环境技术，将整个画面以动态、精细、立体的形式呈现出来，同以往最多6人副本相比，海战PVP和BOSS争夺战是副本精髓。

开放时间：周六21点-23点，2线开放，地图为红色杀戮地图。

队伍搭配：海皇神殿属于80+难度中上副本，Boss经打耐磨，需要持续战斗，对于牧师需求量比以往副本要多。建议队伍中搭配两名牧师。BOSS中有远攻和魔法攻击的，所以尽量以战士和骑士搭配至少两名，法师可随便搭配。若是考虑击杀而并非推翻BOSS,队伍中牧师数量可以替换成强力DPS法师，达到最大杀伤力。

简略副本流程

1.报名：2线公会庄园NPC 狄迪丝，选择传送进入副本。

2.副本中有7个传送，可任意选择7个中的一进入对应的区域。

3.在击杀完当前区域的海斗士后，需要击杀另外6个区域的海斗士。

4.当7个区域海斗士全被杀死后，系统会提示玩家5分钟将解除通往神殿的结界。

5.5分钟结束后，玩家才可进入中间的神殿，击杀神殿中的海皇波塞冬。

整个副本通关过程简单，掉落丰厚。但它的魅力不在于此。海皇神殿属PVP副本，这就意味着它本身的BOSS仅是前提，在副本中的任何非小队玩家都将成为你的敌人。由于海皇神殿属于红色杀戮地图，这就意味着可以自由PK不会增加杀戮值。在进入副本之后，切忌大张旗鼓的攻击其他队伍造成团灭。究竟是要当击杀BOSS的英雄，还是要做宝物猎人，还是做海皇神殿无人可敌的“最终BOSS”？最终波塞冬鹿死谁手，这一切由你创造。

游戏类型 角色扮演　官方网站 mhzx.wanmei.com

运营公司 完美时空　目前状况 公测(2009-10-22)

创造和谐生活 《梦幻诛仙》监狱系统

《梦幻诛仙》里经常会遇到那些没事儿找事儿的人，一个不小心就被他杀死，仗着自己等级高就为非作歹，有时候咱只能在游戏里的世界频道花费点力气吼吼，其他能怎么办呢……那些个高等级玩家有的时候想为民除害，可是迫于诸多原因无法动手。所以有的时候大家只能对着GM吼两句：GM大人，把这些十恶不赦的坏人绳之于法吧！别再由着他们祸害人间了……GM大人貌似听到了大家的呼声，《梦幻诛仙》监狱系统就此诞生了！

监狱系统

监狱，大家都知道，是关押那些有罪恶的人的地方，《梦幻诛仙》里的监狱当然也是专门关押犯人的地方，当你在游戏中恶意杀死其他玩家后，系统就会默认的给你累加PK值，当PK值到达一定数量后，自然有衙役来抓你了。所以，别试图偷偷的躲在哪个角落里想阴人一把，GM大人是会看得到的，因此大家还是少去碰触道德和法律底线哟！另外小编需要提醒大家一句，如果你的亲朋好友犯了罪入狱，你还真不能去探监，监狱就像我们大家所熟知的思过崖一样，是给那些犯罪分子思己过的地方，所以没事儿的人别想着去弄个啥监狱一日游的行当挣钱。

监狱条件

正所谓“法理不外乎人情”，如果你不是真正的恶贯满盈，GM大人也是不会动用武力强行将你收押禁见的，只有当你的PK值累积到上万的时候，下线超过5分钟，上线时就会直接出现在了县衙木牢里了，所以说GM大人还是很通情达理的。当然，对于那些杀人如麻的玩家，当你PK值已经累积数万，别想了，你下线5分钟再次上线就会被直接传送进禁军铁牢。如果你不幸坐牢了，系统也会友好的提醒你：由于你杀人过多，被官府抓进监狱了~~所以说，各位玩家朋友，如果你杀了人，却依然没事，不代表以后你都会没事，因为你的犯罪记录已经被整理成档，只要你的犯罪次数达到系统的默认值时，自然有人会来逮捕你，那时候就算你叫天叫地也没办法了，我们GM大人可是从来不会诬陷一个好人，同样，他也不会放过一个坏人，这就是法网恢恢，疏而不漏！



坐牢状态

坐牢也分两种，正如前面所说，一种是具有普通威胁的县衙木牢；另外一种是具有重度威胁的禁军铁牢，根据玩家对社会威胁的不同，将会被分押在不同的监牢之中。毕竟押在县衙木牢里的罪犯相对来说还有那么一点良知，或者说社会还对他们抱有一线希望，相比较重度威胁的罪犯们就只能用禁卫军来看押他们，他们实在太危险，放出来又会为害一方了。说到坐牢，很多朋友就会问了，咱生活中犯了罪要么被判有期徒刑，要么被判无期徒刑，最重的要数死刑了，那游戏里呢，该不会也给我们来判个死刑重新练个号吧。

当然不会，毕竟这些号也是大家辛辛苦苦练出来的，只是一时贪念误入歧途罢了。

坐牢的各位朋友，你们也不会把牢底坐穿的，坐牢也只是小惩大诫，在坐牢过程中（当然，必须是在线状态，要不怎能叫坐牢……）每一分钟系统会自动消除一定的PK值，只有当PK值完全归零的情况下才可刑满释放。

另外，各位犯了罪的朋友，你可千万别想什么保外就医这种鬼点子，GM大人不吃这一套，还有，在监狱外，你身上绑定的PK值没法下降，所以你就给咱老老实实的坐牢，反思反思你的所作所为，为你自己的行为付出代价。



刑满释放

当坐牢的玩家通过自己不懈的努力，将在线的每一分钟化作消减PK值的动力，最终把PK值降为零时，你将会收到系统发给你的消息：你服刑已满，可以与守卫对话出狱了！这时你可以点击监狱的NPC传送离开困押你已久的监狱。为了恭喜那些服刑出狱的玩家，系统也会发出公告：玩家某某，洗心革面，痛改前非，今日刑满释放~~恭喜他！那些刑满释放的玩家，出狱后一定要日行一善，多做好事。

梦幻诛仙——创造和谐生活之监狱系统

■作者：ken ■编辑：Samtown ■美编：小杰

上演越狱

话说有监狱必然有越狱一说，相信这对于那些高等级玩家来说可以算的上是个福音，就算自己PK值再高又怎么样，只要我有本事，坐牢还不跟回趟家一样，来去自如，没事找几个狱卒、守将打打架、聊聊天，联络联络感情也未尝不可。但是，小编要提醒大家一下啊，打守将可不是单挑的活儿，因为人家守将也看不上你，人家可是正规军出身，讲究的就是公平决斗，不失英雄气概，所以想跟他老人家打架，得组上几个好手，可是需要注意的是，别组跟自己等级相差太大的人，因为守将的战斗难度可是只认队伍中等级最高的那个。



发榜通缉

别以为打过了狱卒和守将就可以安稳过日子了，官府则会把你自动列入黑名单，进入被通缉状态，你的名字也会因此变成黑色。但是放心，被通缉的玩家只要安全躲过24个小时（在线时间）不死亡，即可脱离通缉状态，安安稳稳的生活了。小编在这里给那些被通缉的玩家一点小提示，被通缉后，你有权使用替身娃娃，但是只有当被通缉的玩家正常死亡一次后，通缉令才会被取消，所以如果不想被杀死（也包括被野外的怪物杀死哟），那么就多带几个替身娃娃放在身上，毕竟这时候的你是最危险的，任何领取了通缉榜文的玩家都有权来击杀你，而且他可是冲着丰厚的奖励来的，他们可是有备而来哦。另外需要说明的一点是，被通缉的玩家如果被其他玩家追杀，凭借自己的本事杀死了来追杀的玩家，被通缉的人PK值是不会增加的，这时候的你可是亡命之徒了，GM大人也不会再给你计较什么PK值了，当然，如果你不幸给追杀的玩家击毙，他也不会增加PK值，人家可是正义之士，来为民除害的。





系统道具

最后再说说跟监狱系统有关的道具。第一个就是增加和减少PK值的道具，说到这里，不少人会问，买减少PK值的道具还情有可原，是为了避免牢狱之灾，可是增加PK值的道具有啥可卖的。如果你这么想就大错特错了，试问每一款游戏发展到最后，不都是出现玩家与玩家在不断PK中获得乐趣吧，这时候的NPC已经无法满足玩家的游戏欲望了，他们都是电脑机器人，出招都是有规律可循的，只有玩家角色是在不断的历练中成熟起来的。购买了增加PK值的道具，可以让那些已经达到游戏顶峰的玩家尝试更为新鲜和刺激的游戏方式。第二个就是通缉令，那些冲破狱卒和守将的玩家被通缉后，不是人人都可以去正大光明的击杀他，是需要购买通缉令，打着官府的旗号去为民除害的，不然你跟杀人魔头有什么区别呢？



结语

总之，小编的想法还是请各位玩家各守本分，请勿碰触游戏的道德和“法律”底线，虽然你杀了其他玩家可以逞一时之快，但是给被杀的那个玩家却带来了游戏上的很多不方便，况且武林中人最忌讳的就是以多欺少、恃强凌弱、欺负晚辈……相信大家也不会愿意成为全区乃至整个游戏的公敌人物。监狱系统也只是督促那些爱犯事儿的人，并不能作为惩戒犯罪的有效手段，毕竟大家等级都高了之后，狱卒和守将都不能阻止犯罪的发生，到时候只有依靠各位玩家自己心目中的那根“法律”准绳来约束自己，毕竟法网恢恢、疏而不漏，NPC制服不了你，还是会有正义之士的玩家为游戏的平衡主持公道的！

游戏类型	角色扮演	官方网站	mhzx.wanmei.com
运营公司	完美时空	目前状况	公测(2009-10-22)

《梦幻诛仙》版“神圣衣”亮相紫藤泣曲

在经历了50级“黑石问情”、60级“海底圣域”、70级“古窟惊魂”三大副本之后，玩家们对游戏也越来越上手了，随着对《梦幻诛仙》的不断深入，各位对打造装备可谓信手拈来，极品装备一件接着一件，为了打造一套极品装备，不少玩家更是不惜血本，夺魂珠、附魂珠、启灵石这三个强化武器的必备产品也成了众多RMB玩家的必需品。可是游戏里更多的玩家还是喜欢简简单单玩游戏，烧钱的玩法毕竟只在少数，所以各类副本套装成了这部分普通玩家的最爱，毕竟副本装备自身携带的属性也是非常抢眼的，虽然比不上用人民币打造出来的极品装备，但是也可以称得上“圣战装备”了，穿出去不丢人。笔者之所以称80级副本装备为“神圣衣”自然有其道理，下面笔者就跟大家一起来看看这些令人咋舌的“神圣衣”的属性。

灵引套装

灵引套装准确的说是为各类法师准备的，从其自带属性来看，不仅具备了高等级装备的高法防和高物防的特性，而且主要以法术攻击为主，该套装共分为：帽子、衣服、护腰、护腕和靴子。80级灵引帽子的魂属性在法术攻击方面有100多的提升，还附着法术防御、封印抵抗和法力上限提升；衣服当然主要是以法防和物防为主；靴子主要是法爆和速度方面有大幅度提升；护腰仍然沿袭的是气血和法力上限的提升，另外在法爆伤害的百分比也做了小幅度提升；；护腕则主要增加法攻和法爆。从灵引套装的套装属性上来看，其法术暴击、法术防御和法术攻击都有了很大强度的增加。所以从整套灵引套装来看，是法师们梦寐以求的极品装备，穿上它可以令各位行走江湖的法师朋友在法术攻击上有质的飞跃。

紫藤套装

紫藤套装较灵引套装来说是另一个方向上的极端，是物理系玩家的最爱，属性的提升幅度与灵引套装相似，但是却将灵引套装的法术攻击、法术暴击、法术暴击率和法术防御四个方面更改成了物理系需要的物理攻击、物理暴击、物理暴击率和物理防御。这跟前面的副本套装不同的是，80级更为全面了，因为它不再局限于一种派系的套装，而是顾全了各类别玩家的不同需求。



月落三件套

月落三件套包括：项链、戒指和腰坠。月落是需要与紫藤套装搭配使用的，因为月落三件套也是以增加玩家的物理攻击输出为主，一方面加强玩家的封印抵抗、封印命中、速度和气血上限等，另一方面则在很大程度上给予了玩家更大范围的物理攻击输出和伤害，所以紫藤套装与月落三件套的搭配可以使物理系玩家将自身的潜能发挥到极致。

另外，各位犯了罪的朋友，你可千万别想什么保外就医这种鬼点子，GM大人不吃这一套，还有，在监狱外，你身上绑定的PK值没法下降，所以你就给咱老老实实的坐牢，反思反思你的所作所为，为你自己的行为付出代价。

星陨三件套

星陨三件套同样也包括：项链、戒指和腰坠。与月落三件套大相径庭的是星陨三件套注重的是法术攻击方面的提升，而且月落三件套的套装效果看重的是封印命中和速度，而星陨套装却更看重法术的强力输出，所以在某种角度来说，本套装在搭配灵引套装的使用方面在法力输出的情况下要略优于紫藤与月落套装的搭配。

当然，这也仅仅是笔者的一个分析数据，并不是说法力输出派系就此会完全占据优势，毕竟游戏发展到今天也需要一个平衡状态，况且各位玩家也明白，任何一款修真类游戏都是走的法力输出和物理输出两种不同路线，缺一不可，有的时候遇到法术抵抗性的怪物和玩家，即便你的法力输出再强力，也抵不上物理输出系普普通通的一刀砍，这种道理相信任何一个玩家都明白的。

结语

从上面的五件套装来看，80级副本紫藤泣曲给了我们颠覆性的收获，无论从装备属性还是装备类别，可谓应有尽有，大家可以各取所需，尽情的享受游戏！

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfw

■作者：橙橙，ken ■编辑：Samtown ■美编：小杰

《梦幻诛仙》版“越狱”即将上演

美国大剧《越狱》可谓轰动一时，至今仍留有余音，主人公斯科菲尔德更是成为了众人心目中的偶像，《梦幻诛仙》的玩家们相信也有不少是斯科菲尔德的粉丝，大家别急，今天小编给大家带来了一个好消息，《越狱》即将在《梦幻诛仙》中激情上演了。《梦幻诛仙》的监狱系统可谓开辟了一个新纪元，一方面在惩恶扬善的论调上获得了玩家的一致肯定，另一方面在游戏的玩法上获得了高等级玩家的拍手称道。“将牢底坐穿……”这句我们上学时候经常高呼的口号今天也将在游戏里再次被疾呼，因为我们具备了越狱的资本，坐牢怕什么，打得过狱卒、打得过守将，还怕坐牢吗？

越狱的资本

不是谁都有越狱的资本，首先，你得是被关押的玩家，不然何谈越狱一说，想要越狱，你要先是个犯人。被押犯人可以与自己坐在监狱的NPC对话开启战斗。

越狱的待遇

看到这个标题相信不少人会问，越狱还有待遇可言？不错，《梦幻诛仙》里是有县衙木牢和禁军铁牢之分的，这根据玩家的PK值决定的，PK值一万以上的暂时被收押在县衙木牢内受刑，而PK值达到数万的则由皇城禁卫军直接看守，被收押在禁军铁牢内。

需要提醒各位准备越狱的玩家，你在县衙木牢内服刑，如果准备越狱，可能面对的不只是简单的狱卒，因为当你领取越狱任务的同时，系统会自动给你增加一定的PK值，如果你入狱时的PK值只是介于两者之间，而领取任务导致你达到了铁牢的标准，则你会直接领取的是越铁牢的待遇。

越狱的流程

县衙木牢相对来说比较简单，因为这里一般关押的只是一般的犯人，玩家只需要打败狱卒即可出狱。而禁军铁牢则不同，玩家首先要击败狱卒，然后继续打败守牢将领才可获得出狱资格。在越狱的过程中，系统是允许玩家邀请朋友来共同战斗的，因为守牢的狱卒和将领都不是泛泛之辈，他们也不会跟你讲什么江湖道义来一对一单挑，群殴才是他们的真理，所以大家组队的时候要小心，因为狱卒和将领是识别你队伍中等级最高的玩家来作为他们战斗的难度。

越狱的插曲

游戏终归是游戏，不像现实生活那么死板，比如小狱卒、大狱卒和守将的对话就令人捧腹大笑。小狱卒：要、要、要打、打、打、打劫？我们这可、可没有脏银和、和御前上 行走大人藏、藏在这儿的生辰纲……什、什么？你不要钱要、要人？ 想、想什么呢我们这、这可是钱、钱庄！什、什么？不、不是钱、钱 庄？那不可能啊我、我娘过年的时、时候说我在钱、钱庄上、上班啊！

大狱卒：劫牢？嘿呀，上周真的放跑了麦烤史高飞，你们真的救不出建筑工了！什么？真想劫牢？你们有文身吗？有接应吗？了解我们牢房的下水 道构造吗？知道从下水道第三个井口下去往东一直走左拐再左拐就能 找到出口吗？不知道？嗨，啥都不知道你劫个什么牢啊你！

将军：我知道牢房里的人对你很重要，可是法律是我的爱人，正义是我的丈母娘，我不能对不起她们，对不起我自己的内心。来吧，让我们公公正正地决斗吧，拔出你的剑，麻烦你把手枪收起来。

一个结巴、一个啰嗦、一个假装仁义，真的让人忍不住想要凑他们一顿，所以这也给了我们充分的理由来越狱了。

越狱的失败

如果你越狱失败了，则老老实实的呆在牢里继续服刑，你可以谋划第二次、第三次越狱，毕竟一回生二回熟，多越两次，总结经验教训，总有一次能成功的。当然，如果你自认打不过那些狱卒和将领，半路逃跑的话，一样是继续回到牢里服刑，只是免受一些皮肉之苦而已（扣除因死亡而损失的经验等）

通缉越狱者

越狱成功的别高兴得太早，官府衙门拿你没办法，有的是正义之士想要杀你领赏钱呢。想要领取通缉任务的玩家只需要购买一张通缉令，即可打开通缉榜，选择一位自己认为可以打败的越狱者，一旦领取通缉任务，即可获得一个追捕BUFF，当然，此BUFF有效时间只有2个小时，下线即灭。在追捕状态下，击杀任何一个越狱者，就会获得一个道具用来交换大量的经验和金钱奖励。同时系统会张榜天下：恶有恶报，罪犯某某已被正义之士某某伏诛！

打开通缉令的同时，我们会在危险程度一栏看到此越狱者的危险级数：

通缉指数	0------59	为轻度危险
通缉指数	60-----79	为中度危险
通缉指数	80-----99	为重度危险
通缉指数	100	为极度危险

所以大家还是要选择好，别偷鸡不成蚀把米，因为如果被越狱者杀死，也算正常死亡。

游戏类型	角色扮演	官方网站	mhzx.wanmei.com
运营公司	完美时空	目前状况	公测(2009-10-22)

《梦幻诛仙》副本装VS神话套装

身为一个《梦幻诛仙》内的装备制造商，从开服玩到现在有很多感慨。一开始装备奇缺，制造系非常赚钱。接着无数人冲制作技能，市场开始崩溃。再随着等级的升高，副本装备出现了。于是制作的装备VS副本装备，副本装备胜！今天不想说太多的制作，想谈谈个人对装备的看法。因为制作出来的装备已经是师门、天下归心、跑环的用途了。如果非要和装备有关系，那就是JP属性的转移。关于装备，想谈谈副本装备和神话装备。副本装备VS神话装备，谁将胜出？

装备获取途径

《梦幻诛仙》副本装备是通过打通关副本得到的，最后通过投掷骰子的方式来分配。50副本、60副本、70副本以及最近开放的全新80副本“紫藤泣曲”，这些副本中都有不同的套装。基本上分为2个系列，一个是法系的，一个是物理攻击系的。初期的装备比较通用化，等级越高装备的分别越大。神话套装是用“神话竞技场”积分换取的。每周都有竞技场活动，只要参加就会有积分。当然赢得胜利的将获得更多积分。

从获取途径上来看，得到副本套装更容易些。开启副本的条件很简单，等级+道具+副本5人组。道具很容易获得，反正镇妖是大家平日里最常做的活动。打一次副本并不可能得到全套的装备，多去几次就行。就算不去打副本也能在市场上买到一些。至于神话套装要靠累计积分，要相当的一段时间才能累计到足够的积分去换取套装。

属性分析

低等级装备就不谈了，我们用高级套装来对比分析下。因为现在最高等级的副本套装就是80级的。所以我们用80的副本套和80的神话套来对比，以衣服为个例来看看。80神话套装衣服“远古魔尊甲”，增加物理防御115、增加法术防御113、增加气血上限634、增加封印抗性40、增加速度48。这5项基本属性中有4项可以转移，增加速度的不能转移。套装效果减少物理伤害4%、减少法术伤害4%、增加气血上限4%。

80副本套装衣服“灵引魔衣”，增加物理防御113、增加法术防御117、增加速度48、增加法力上限164。4项目属性皆为不可转移。穿齐五件套后的效果是增加法术暴击32、增加法术防御115、增加法术攻击108。

在属性上比较看，2套装备数值上的差别不太大。只是神话套装多了1项属性。但再具体点就会发现还是神话套好，因为其中有4项属性都可以转移。80的装备附上90级乃至100级的装备属性，想想看会是多么的剽悍啊！在属性上看起来，是神话套装略胜一筹。低等级套装可以忽略，高等级套装还是神话装备要强。尤其对于压级参加竞技赛的玩家来说，神话套装更是最佳选择。

启灵区别

好装备要启灵。普通的装备就不说了。神话套装的启灵很特殊，要用特殊的道具才能启灵。这道具叫“完美启灵珠”，而且分着不同的等级。这一点是比普通启灵费工夫的。要得到“完美启灵珠”先在NPC“通灵师”处购买道具“聚灵符”，使用聚灵符可以将不同数量的启灵升华晶块和启灵珠，合成不同等级的“完美启灵珠”。从这点上看起来，神话套装的打造绝对是最花钱最花时间的。



结语

《梦幻诛仙》的副本一个接着一个的开，每个新的副本都会有新的副本套装。副本套装的更新速度比神话套装快，获得方式也相对简单。对于狂冲级的玩家来说副本套装经济实惠，可以作为首选。对高等级玩家、压级玩竞技赛拿名次的玩家、追求JP装备的RMB玩家，这个群体肯定会倾向于神话套装。但是就算有钱也需要积累积分才能够获得神话套装，所以最好是先存着积分，等到等级高了以后再换高级神话套装。

比如100级的神话套装，需要的积分很多。但是到了100级以后升级速度缓慢了，对装备的需求更强烈了。这个时候来弄神话套装比较实在。搞一套极品神话套装，再搞搞启灵，这样以来可以穿得更久一些。两种套装选择哪种？相信你已经有了明确的决定。那么就准备好银子，搞到装备以后开始砸吧。

■作者：玲小珑，猪头空明■编辑：Samtown ■美编：小杰

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”揭秘

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”震撼上线，神秘的力

任务

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”的重点在于“觉醒”。什么是觉醒呢？就是玩家能够在一定的等级提高自己的能力。这个过程是通过任务来实现的，这些任务就叫“觉醒任务”。是《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”中非常重要的一环。具体任务内容尚处于高度机密状态。但是经过笔者多方打探得到一个答案，就是这个任务将会是错综复杂的系列型任务。并不是简单几下可以搞定完成的。因为完成任务之后你将会发现巨大的惊喜——能力增强了！在65级、80级、95级的时候可以领取任务，暂时是分为这三段任务。可能以后随着游戏的发展还将会有更多的任务吧。热爱任务的玩家们有福了，赶紧组好队一起去做任务吧。《梦幻诛仙》里面的任务挺多的，不过像这种能够提升能力的任务还是第一次出现哟。



五行

金木水火土，这五行元素大家肯定不会陌生，中国文化中很有代表性的元素。五行相生相克，金克木，木可土，土克水，水可火，火克金；金生水，水生木，木生火，火生土，土生金。这些和游戏有什么关系？别怀疑，这和《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”有非常大的关系哦。因为五行属性会与人物属性挂钩，这样一来在PK中就有了更多的元素加入。对战也就有了更多的不可确定性，当然也就更好玩了。

完成觉醒任务之后，将会获得五行属性。这些属性将和升级获得的属性点一样，任由玩家自由分配。每个人都能够按照自己的意愿来调整自己的五行属性。比较中庸的方法可能是加2-3个属性，如果走极端路线就是单纯的某一个属性。后一种方法很JP，但是风险也比较大。因为万一遇见克制自己属性的敌手，那就在先天上输给对方了。还好《梦幻诛仙》的各种系统比较完善，还有装备、技能等等，所以也并不会单纯的通过属性来判定输赢。

说说属性在战斗中的一些表现吧。如果自身五行属性克制对方的五行属性，会根据相克的程度获得伤害加成和封印命中率加成。如果某人的属性生自己的属性，那么获得治疗加成。有些技能会有属性的选择，比如说鬼王的3连，可能会有2种不同的属性。这样一来让本来很多有把握的战斗变得扑朔迷离，不过也更加好玩有趣了。战斗不仅仅是看实力，也有时候要看运气。

装备

《梦幻诛仙》新版“巨龙觉醒”不仅是发现了五行，而且对装备也有影响。不仅仅是可以启灵、附魂，而且出现了炼器和镶嵌。装备炼器是让装备具备镶嵌龙晶的能力的过程。而“龙晶”则是具有五行属性的东东，再通过镶嵌系统就能将之附在装备上。这两个系统说起来容易，实际炼化和镶嵌起来却并不是件容易的事情。比如“龙晶”就有高低等级之分。高等级的龙晶有更多的五行属性，镶嵌之后装备必然更加强大。不过这些五行属性总的算起来还是加诸于人物身上，也就是说通过装备的炼化和镶嵌能让人物具有更强大的五行属性。

除了这两个系统之外，还有新的装备出现。不过这种装备是特殊装备，叫做符文。每个符文带有1个技能。符文带有的技能也有特定的五行属性。装备之后能使用符文带有的技能。每个门派有5个独有的符文，只有本门派的人才能装备。又另有6个通用符文，不管哪个门派都能装备。需要完成觉醒任务才具有装备符文的资格。一开始可以装备2个符文，第三个符文据说要有一定的条件。具体是什么不明。

装备好符文后你就能够使用符文技能了。符文技能是主动技能，不断的使用符文技能将会增加熟练度。符文技能和门派技能不同，它是通过战斗中使用获得的熟练度来升级的。符文技能多样化，玩家可以同时在能装备的门派符文和通用符文中任意选择自己喜欢的装备，可以组合出多种多样的战术。

结语

新版“巨龙觉醒”，《梦幻诛仙》的天空将会有怎样的风起云涌？让我们拭目以待吧。

游戏类型	降龙之剑	官方网站	Http://xlzj.wanmei.com
运营公司	完美时空	目前状况	封测

降龍之劍 XLZJ.WANMEI.COM

真情守候：夫妻系统介绍

夫妻系统是《降龙之剑》社交系统中的一项重要玩法。夫妻系统能够让扮演异性角色的玩家在游戏里结成更为亲密的关系，同时还伴随着独特的称号、任务系统，给互有好感的异性玩家提供了更多的游戏乐趣。

骨还需柔情配

《降龙之剑》作为一款主打战争元素的网络游戏，随处可见激动人心的战争场面。但是在提供大量战斗内容的同时，《降龙之剑》也没有忘记增强游戏的生活元素。在《降龙之剑》中，通过帮会系统、组队任务、副本战斗、战场系统等多种游戏系统，给玩家们提供了大量互相交流、配合的机会。强调战争元素的游戏模式决定了，在《降龙之剑》中，玩家之间的合作非常重要，如果能够在游戏里拥有亲密的异性朋友，那么玩家在游戏中会有很多机会和异性同伴一起娱乐。玩家的游戏过程会变得更加有趣。

为了增加玩家之间的互动，《降龙之剑》制作了庞大的社交系统。玩家之间不仅可以成为师徒、朋友，异性之间还可以结为夫妻。结婚以后的玩家，能够以夫妻的身份一起闯荡江湖，玩家的游戏之旅有了一位更为亲密的伙伴。在领略战争乐趣的同时，玩家在游戏中还可以感受到一份柔情蜜意。





龙何处无芳草

在《降龙之剑》里，只要你肯多花时间钻研游戏，找到异性知己并不是什么难事。《降龙之剑》精美的游戏画面和简便的操作，吸引了不少女性玩家。多种多样的组队战斗模式给玩家们带来了很多互相交流的机会。为了能更有效率的升级、加强团队战斗的能力，《降龙之剑》中的玩家们都很喜欢和别人组队合作，很多玩家也愿意找到稳定的组队同伴。因此，只要您是一名资深的《降龙之剑》玩家，很容易就可以找到和自己脾气相投的游戏伙伴。

最容易和异性互动的场合是家族。《降龙之剑》拥有非常丰富的家族互动系统，家族成员们为了家族的成长，需要共同完成很多家族任务。并且每一个家族都有属于自己的家族营寨，方便同家族的伙伴举办活动。此外，《降龙之剑》的家族系统中还加入了目前非常受欢迎的偷菜小游戏。您在征战之余，可以有一块属于自己的菜地。偷菜小游戏非常适合男女玩家进行互动，给帮会之间的伙伴增加了不少话题，男女玩家更容易互相了解了。





■作者：竹子　■编辑：SamTown　■美术：小杰

婚方式快捷便利

当两名异性角色情投意合的时候，就可以在游戏里结婚了。结婚双方的等级必须都高于80级。对于《降龙之剑》玩家来说，80级算是一个标志级别。达到80级的玩家在游戏中应该有了一段比较长的游戏时间，对《降龙之剑》的基础设定都已经很熟悉，可以算是《降龙之剑》的老玩家了。按照玩家投入的精力来看，80级的玩家对游戏有一定的忠实度，不会轻易放弃游戏不玩，用来作为结婚的等级限制比较合理。

结婚的过程非常简单，符合《降龙之剑》一贯简单易用的设计原则。只要是愿意成为夫妻的玩家，不需要经过繁琐的手续，就能立刻结为夫妇。当然，对于玩家来说，是否选择结婚还是应该谨慎考虑。虽然只是在虚拟的游戏里，但是人与人之间的感情却不是虚拟的。《降龙之剑》的结婚系统给玩家的并不是一个简单的称号，而是要玩家之间缔结一份特殊的关系。只有当你认真对待这份关系的时候，你才能真正体验到男女之间长相厮守的乐趣。如果你抱着满不在乎的心理，那不仅愧对了对你倾注心力的伴侣，也会让你错过人生中很多精彩的风景。

婚后生活丰富多彩

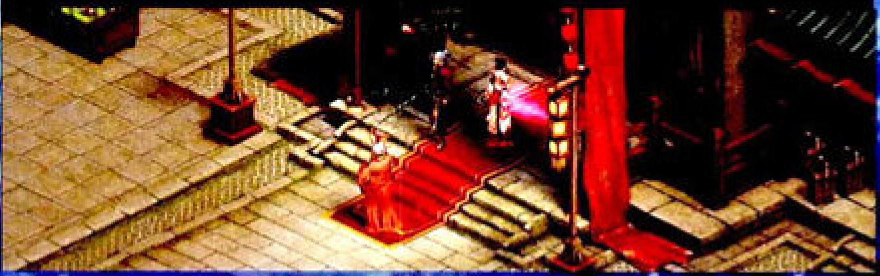
当两名玩家结婚以后，他们就形成了牢固的婚姻关系，其他异性都无法破坏他们之间的社会关系。并且游戏系统还会给结为夫妻的玩家一些特殊的奖励。玩家们会得到头衔、技能等结婚玩家特有的游戏元素。未来，《降龙之剑》还会推出专属于夫妻的任务、装备，让获得了婚姻关系的玩家能够有更多展现自己个性的地方。

当然，对于互相倾心的玩家们来说，这些虚拟的游戏元素的价值远比不上两个玩家之间的真情交流。结婚系统可以帮助两名互有好感的玩家公开表达自己的情感，让玩家之间的关系更加紧密。在拥有了结婚头衔之后，其他的异性玩家就更难以破坏情侣之间的关系，维系在虚拟空间的感情变得更加牢固。在结婚以后，结婚双方自然能有更多的机会在游戏中相伴，在游戏里除了冲级打装备之外，还多了一份来自身边的温暖。

聚散离合方便自由

不得不说的是，《降龙之剑》里也提供了离婚系统。觉得无法再维持婚姻关系的玩家，可以找到指定的NPC进行协议离婚。协议离婚非常方便，保证玩家可以按照自己的想法控制角色在游戏里的社交系统。如果一方想要离婚，另一方不想，那么玩家也可以采取强制离婚，只要交纳一定的费用就可以了。这个办法对于结婚双方，有一方长期不上线的情况非常管用。

因而，玩家不用担心《降龙之剑》的结婚系统会给玩家带来额外的负担。玩家在《降龙之剑》中可以随意调配自己的社会关系，为自己营造一个量身打做的人际关系网。人际关系网能够根据玩家身边环境的改变而变化，随时符合玩家的需要。在《降龙之剑》里，您可以通过这种方法订制自己的游戏环境，调整社会关系，让游戏过程更加舒心。



聊天频道演绎情感剧场

在加入了结婚系统以后，《降龙之剑》的游戏世界变得更加真实，聊天频道变得更加热闹了。在夫妻系统的帮助下，玩家们更热衷于人际交互，不仅喜欢从游戏系统上获得乐趣，也喜欢从虚拟社交中体验游戏的魅力。随着结婚系统的流行，游戏的聊天频道也变得越来越热闹起来。很多玩家通过聊天频道，表达自己的内心情感，让自己的感情故事被游戏中的玩家们共同见证。也有些玩家之间的感情矛盾在聊天频道中暴露出来。其他玩家们或者劝说调停，或者旁观议论，也给游戏增加了不少趣味。

一款有中国特色的网络游戏，能够建立一个适合国内玩家需要的虚拟社会，是很重要的成功标准。不同于国外的网络游戏，中国的网络游戏玩家对于游戏有很强烈的社交需要。《降龙之剑》通过结婚系统等社交元素，强化了玩家在游戏中的交互体验，让玩家在游戏中更好的建设虚拟世界。也提高了游戏聊天频道的内容价值，让全体游戏玩家，都可以通过聊天频道中的趣味聊天获得更多的游戏乐趣，更便于玩家虚拟社会的形成。



婚姻系统改变游戏结构

一款好的网络游戏不仅需要丰富多彩的战斗内容，也需要给玩家营造方便的社交系统。《降龙之剑》一方面为玩家提供了庞大的战争系统，另一方面还为玩家建立了拥有多种互动交友模式的虚拟社会。在《降龙之剑》里，玩家能够拥有多重身份，和不同的伙伴结成各种关系，方便玩家融入到游戏建立的虚拟社会中。《降龙之剑》的婚姻系统让游戏的社交系统变得更加丰富实用。在网络游戏里找到异性知己是很多网络游戏玩家梦寐以求的事情。《降龙之剑》的婚姻系统为玩家们和异性朋友获取进一步的关系提供了方便的条件。也让《降龙之剑》的游戏世界变得更加生动了。虚拟结婚成为《降龙之剑》异性玩家达成某种关系的标志，为游戏的社会体系划分出了更多的层次。《降龙之剑》增加了玩家的游戏身份，为玩家们寻找到更多可以选择的社交形式，对于增强游戏可玩性起到了很大的作用。

《降龙之剑》婚姻系统的上线，说明了《降龙之剑》不止注重游戏的战斗系统，也注意社交交互系统的建设。随着《降龙之剑》资料片的上市，玩家们不仅可以玩到全新的战场、战争副本，也可以体验到更多的生活休闲内容。《降龙之剑》从多个方面同时强化游戏元素，营造了全面立体的多层游戏体验。喜欢战斗的玩家可以体验到《降龙之剑》宏大的战争模式玩法，喜欢休闲的玩家可以利用《降龙之剑》的社交系统享受到虚拟世界玩家互动的乐趣。特别是《降龙之剑》的结婚系统为游戏增添了更多的感情互动，让玩家们在体验战争激情的时候，不要忘记了还有值得珍惜的一份感情，在和游戏一起陪伴着你。

游戏类型 角色扮演 官方网站 www.w2i.com.cn
运营公司 完美时空 目前状况 公测(2009-12-02)

完美世界前传 人鱼传说 www.w2i.com.cn

这部游戏说实在的已经上演很长时间，不否定游戏经过这么长的时间，里面很多东西被大家已经被玩家们琢磨透彻，但是依然有不少元素是让人很难取舍的，例如“仙魔之争”，不少朋友对于仙强还是魔猖依然还是不能说的详尽明了，那么道路的选定必然依然无比艰辛。好在3月31日里，《完美世界国际版》要推出2010年首部资料片——仙魔无界！“仙魔无界”是继资料片“人鱼传说”后《完美世界国际版》推出的全新版本。在《完美世界国际版》资料片“仙魔无界”里，游戏将开启“仙魔阵营转换”功能，让玩家将有机会重新选择自己的仙魔阵营，一个颠覆传统的修真时代即将来临。

仙魔本无界 人间亦有情

仙魔无界的传说



在古老的神话传说里，世界的诸神升天之后很快便发现，他们与下界的其他血亲，在精神上有着某种神秘的先天联系，似乎有一种特殊的通道在他们之间传递着能源，众神把这种连他们自己也无法参透的联系称之为“信仰”。得到越多信仰的神祇，神力也便愈发强大，长期得不到信仰的神祇，神力会渐渐衰弱，甚至有消灭之虞！ 为了获得下界更多的信仰，以拥有更为强大的神力，众神开始在各自擅长的领域向下界展示神威。同时，他们有时也会亲自挑选了一些聪慧的生灵与之分享他们的神识，让他们洞悉天地造化的无上神旨，这些人又被称之为“修行者”。作为回报，“修行者”是众神最为坚定的追随者与下界信徒的召集人。极少数“修行者”，可以参透生死玄关，直达天界。他们之间的力量相差很大，有传言说最为强大的修行者，神力已经直逼较弱的神祇。为了以示与先天诸神的分野，后天升入天界的“修行者”又被称之为“仙”。随着下界众生的繁衍，诸神对“信仰”的争夺也越来越激烈。一部分失势的神祇甚至被逐出天界，遁入无尽虚空，既不被天界所认同，又为人间绝大部分信徒所抛弃，斥之为“堕神”，又被称之为“魔神”。相传无尽虚空是连造物神盘古都未曾涉及的领域，那儿隐伏着巨大而危险的异时空怪兽。即便如此，仍然有一些“修行者”不顾一切跟随他们的主神，一同坠入无尽虚空，并分享了“魔神”慷慨赐予的先天之力，是为“魔”。 在完美大陆上，得到越多信仰的神祇，神力也便愈发强大，长期得不到信仰的神祇，神力会渐渐衰弱，甚至有消灭之虞！“信仰之力”正是诸神一切力量的源泉，他们广纳修真者，向自己贡献信仰之力。仙与魔正是他们的忠实信徒，仙魔之间迥然相异的命运，注定了他们终世对抗的宿命，但是宿命依旧不是命运。随着远古诸神的“信仰”之争，“仙”与“魔”的战争，慢慢的平淡下来，生命中那些不可承受的痛，在岁月的滋养下变得更加让人无法忍受，在时光的流逝下，“魔尊”易天军和“天仙”月汐舞这对旷世爱侣之间发生了奇妙的变化。





追随着堕落的主神，被赋予了先天之力而成为“魔尊”的易天军，又一次的站在虚无与天界的交点，他的目光有些迷离，目光的终点是曾经生活过的土地，曾经的欢声笑语仿佛依然在耳边环绕。那些在生命中无法割裂的记忆，依然在心中徘徊。他知道，在那片曾经辉煌过的土地上，有着曾经与他把酒言欢，携手战斗的友人。但战争，让“信仰”成为了彼此的分割线。她，也永远的站在了分割线的另一边！悔恨，在心中滋生。

追随着胜利的“信仰”披带着荣耀成为“天仙”的月汐舞，流浪在缥缈的仙境，徘徊在无尽的虚空，她的心中依然有一份期待，期待曾经的生活重新回到身边。期待，那因为“信仰”而出现的割裂，重新被填满。千年的等待，你是否还记得曾经的海誓山盟，那滴由脸庞滑落的泪水，是否落在了你的心里。月汐舞不停的在心中呐喊：“当曾经的信仰追随了千年，你是否能够真正的不悔！易天军，你是否已经后悔了呢！我……后悔了！”

分隔在两界的易天军，月汐舞，同时选择了放弃自己的力量，摒弃了体内的“先天之力”，放弃了与之联系的“信仰之力”。在那个瞬间，四目相望，彼此回到了最初的起点！易天军，不再是“魔尊”，月汐舞，也不再是“天仙”。他们，可以重新选择！修仙，成魔，只要彼此，永远不再分开！

■作者：剑雨飞花 ■编辑：samtown ■美术：小杰

魔转换，技能重置

在古资料片“仙魔无界”中为玩家创造了一个精彩绚丽的修真世界，无论是从仙魔技能系统、修真任务还是修真副本，都完美的将修真的概念融合到游戏当中。游戏中的修真任务是修真概念最直观的表现，玩家们需要通过完成修真任务提升自己的修真级别，当玩家提升修真级别后，就能够学习威力更加强大的职业技能，资料片“仙魔无界”中还为每个修真阶段的玩家打造了独一无二的修真副本，把修真副本和修真任务结合在一起，为玩家讲述最为精彩的修真体验。

在资料片“仙魔无界”中，修真者进行“仙魔转换”后，除部分技能会被自动转变为对立修真的技能外，其他所有仙魔技能将全部被还原到仙魔技能之前的普通技能，这点也保证了游戏的合理性，毕竟有得必有失嘛，所有普通技能等级均为10级，当然了如果不满10级的普通技能，将保留原等级不变，这也保证所有玩家数据的公平性，所有修真者转换后需重新学习新阵营仙魔技能。

以下技能为“仙魔转换”后将自动转变为对立修真的技能：

1、通用：仙元爆发、魔元爆发、仙气、魔衅；
2、武侠：一闪、金刚气；
3、法师：气贯长虹、灵气震爆；
4、妖精：媚心咒、化石咒；
5、妖兽：狂怒、兽神之怒；
6、羽芒：血失、元魂迸发；
7、羽灵：风灵、神之封印；
8、刺客：嗜血狂乱、断法击；
9、巫师：碎石灭咒、沙轰咒。





耐人寻味的仙魔之争

在资料片“仙魔无界”中，终归到底依然要回归仙魔之争这个话题，资料片只不过是给了玩家更多“后悔药”来吃罢了，更何况这些“后悔药”吃起来还不怎么爽口，原因很简单，吃药就不免要“拉肚子”。玩家辛辛苦苦下副本打BOSS，千辛万苦才得到的技能书，又起早贪黑的练起来的仙魔技能，要突然放弃实在是割舍不下，不过这也是没有办法的办法，对于游戏某些职业的强势，特别是后续资料片“精灵战歌”的崛起，让很多以前流行的“真理”渐渐成了昨日黄花，我们不得不，也不能不退一步海阔天空。当然对于学习了某些很难掉落的技能书的大侠们，可是要三思而后行，毕竟技能书现在的确是很难得的，低级技能书在仙幻天和魔幻天的BOSS处可以暴出，几率大概为40%,黄金几率为30%(官方如果改动了当然另当别论)。仙幻天多半掉仙的低级技能书，也有可能掉魔的；魔幻天掉魔的低级技能书,也有可能掉仙的。高级技能书(包括低级技能书)可以在仙界场景和魔界场景的副本中暴出。

那么话题再次转移到技能选择和职业配合上来，仙的技能书多半是增加武器额外攻击力减少元气消耗方面的，而魔的技能书多半是增加持续时间或者减少吟唱时间的，这两类别的技能书与原技能相比都增加了攻击力幅度，但是相比之下仙类的技能幅度比较大，（不是绝对的）按照官方给的技能资料来看，仙是向高攻击，减少元气消耗的方面看齐，而魔则是向减少攻击（吟唱）速度，高致命方向发展，所以个人建议法。



游戏类型 角色扮演 官方网站 www.w2i.com.cn

运营公司 完美时空 目前状况 公测(2009-12-02)

崭新的职业格局



武侠

首先要说的是武侠，在完美国际的舞台上，武侠几乎是完美的代名词，全能型的职业选手，基本上单P、野战、城战、副本、练级、消耗甚至挂机都是样样精通、无所不能，三连晕、双经、双步、龙腾虎跃成就了武侠霸主的标志性技能，武侠在装备齐90级的三狂武器，性价比超高的破山套，属性不错的首饰后，基本上在90级这一阶段稳立不败之地，特别是连续眩晕技能让其他类职业非常郁闷，这也是为什么完美国际里玩武侠的人很多的原因。

仙魔武侠区别相较之下仙注重物理伤害以及技能释放范围，而魔则注重的是眩晕、暴击和攻击速度。例如真.寒冰刃域：将全身元气汇于武器上猛击地面，在自己周围12米内形成一个遍布尖利冰刃的区域，对所有身在其中的敌人造成基础攻击附上100%装备攻击力加8504的物理伤害，并使其陷入虚弱状态，10秒内物理防御和法术防御均降低50%装备值.施放需要两点真元，施放技能有50%机率少耗一点真元.狂.寒冰刃域：将全身元气汇于武器上猛击地面，在自己周围12米内形成一个遍布尖利冰刃的区域，对所有身在其中的敌人造成基础攻击附上100%装备攻击力加8504的物理伤害，并使其陷入虚弱状态，10秒内物理防御和法术防御均降低50%装备值.施放需要两点真元，有50%机率使下5秒所有攻击全部暴击。从这两个技能分析来看仙武侠注重的是长期作战，也就是



节约使用技能时释放的真元，而魔类则是注重暴击，适合单P作战，技能触发暴击后配合眩晕技，往往能够速战速决，相对之下仙武侠适合群战，而魔武侠则适合单P，单人练级。

芒果

芒果，这是一个非常纠结的职业，对于装备的依赖性很高，特别是武器。作为一个远程类职业，芒果的性价比其实很高，几乎道具物品消耗非常低，只是要求一把高攻武器就是无敌存在，原因很简单，芒果超搞的单体输出，物法双攻，让很多果子们在大多数人装备还没成型的阶段就能体验到作为一个杀手的快感，利齿的降血、黄昏2-3的上古，打打提高了芒果在副本中的地位，以至于可以替代法师成为远程DPS输出，拥有在副本中的一席之地。

芒果的仙魔技能相比之下孰强孰弱还是很难判决了，只能说各有千秋，具体还是根据各位玩家的口味来选择，不过个人还是比较偏重魔系芒果，毕竟增加致命、攻击后的芒果相对之下还是比较可怕一点，特别是野战偷袭、练级的时候。例如仙系的真.炸雷：召出一响闪雷在目标处炸开，对其及周围8米内的敌人造成基础物理攻击力附加4019的金系伤害.施放需要2箭矢或弹药，吟唱时间减少0.5秒，冷却时间减少1秒。魔系的狂.炸雷：召出一响闪雷在目标处炸开，对其及周围8米内的敌人造成基础物理攻击力附加4019的金系伤害.施放需要2箭矢或弹药，附加伤害提升800。这两个技能的区别主要表现在一个是节约时间，一个是提高攻击力，所以时间和攻击上的取舍主要看在装备上的优劣，如果装备攻击够高的话节约时间是很划算的，不过攻击力也有攻击力的优势，说白了只是性质不同，其实都是殊途同归的道理。



妖精

妖精，这个职业是完美国际中唯一一个人妖比较多的职业，因为这职业压根没有男性职业。作为完美唯一一个召唤系和诅咒系的职业，妖精的光芒很是耀眼，无论是凤凰的无敌论还是大力神在副本的地位，都把妖精这个职业一度推到了风口浪尖，是好是坏，各有评说，但是总归一点，妖精在完美中还是有存在的道理，正是因为这一职业很精彩，所以讨论的人也格外的多，不过妖精这个职业用的好就是神，用的坏就是魔，毕竟诅咒释放的时机还有城战存活时间都是这个职业要注意的要点。

完美世界国际版——仙魔本无界 人间亦有情

■作者：剑雨飞花 ■编辑：samtown ■美术：小杰

妖妖精的仙魔技能偏重的还是诅咒系，只不过仙系是节约真元，而魔系则是增加伤害。妖精这点让人很是纠结，毕竟不同物理职业，哪怕元气不够的话可以平砍，而法系职业一旦元气没有的话，那就是个十足的靶子，所以妖精就看你对于技能的把握了，在有精灵之后，如果觉得自己技术很不错，元气在PK中或者副本中从来都够用，那么强烈推荐魔系。例如仙系的真.万蛊食天：唤出一个毒蛊阵，对目标及周围12米内敌人用大量毒蛊攻击，造成基础法术攻击附上300%装备攻击力加6606的木系伤害，并有67%机率使其陷入混乱状态，8秒内无法移动和攻击.施放需要二点真元，有50%机率少耗一点真元。魔系的狂·万蛊食天：唤出一个毒蛊阵，对目标及周围12米内敌人用大量毒蛊攻击，造成基础法术攻击附上300%装备攻击力加6606的木系伤害，并有67%机率使其陷入混乱状态，8秒内无法移动和攻击.施放需要二点真元，目标被封印时将受到30%额外伤害。这两个技能相比较，魔系的威力更大点，不是么！



羽芒

羽芒，完美中最大的辅助职业，完美里最受欢迎的战地医生，但区别于其他游戏，这个辅助并非全辅助，如果你觉得MM是柔弱的，那你错了，野战中杀人如麻的那个角色可能就是她，一个玩MM的高手可以在野战中轻松的利用跳飞机龙卷风这两样招数干掉追杀自己的WX或SS，也可以在决斗中100%完胜一个和自己等级精练相当单金套的MG，无论战役大小，对方首要的攻击目标是MM，道理很简单，如果MM不死，敌对组里的其他职业就是不死之身，但是，如果有谁说玩过完美却没有被任何一个MM救过，给过状态，那我无语，所以再次提议，善待MM，既然是辅助性职业，那么人缘当然没的说，如果你是一个乐善好施喜欢与人沟通而且热心的人，那么选择MM吧，体验一下作为一个天使的感觉是什么样的，相信我，不会让你失望的。

奶妈的仙魔技能各有千秋，总体来说一个表现的是质上，而一个表现在量上。具体说出来大家可能不理解，那么我们举例说明下吧，例如仙系的真?醍醐灌顶和魔系的狂·醍醐灌顶，都是加血的技能，仙系的是减少吟唱时间0.3秒，而魔系的则是每次释放后多获得20%的元气，一个是吟唱的时间减少，一个是获得元气增加，从表现上看减少吟唱时间的有利，其实也不尽然，在副本或者战场上，奶妈的元气非常重要，特别是在副本中，毕竟很多时候需要群体效果的技能，而这些技能是需要元气的，奶妈本身又很少打怪，所以就完全依靠技能来恢复元气，所以元气对于奶妈是很宝贵的。



法师

法师，在完美中DPS输出最高的职业，在游戏里的定位也是备受争议，甚至超越了人们对于妖精的关注，成也法师，败也法师，强也法师，弱也法师，大家都不知道法师究竟在完美里到底扮演着一个什么样的角色，不过个人认为法师其实就是一个杀人工具，一个很冷血的杀人工具，当然了法师的成长之路很漫长，需要无数的金钱、时间去堆积，但是最后苦尽甘来的时候，你会笑看群雄，这就是法师，一个后期崛起的强者，这也就是法师。法师对于装备的依赖很高，高过完美任何职业，法师的好装备往往都是金钱几何的装备，价格之搞实在让人无语。成型的法师更是可怕，网上一直有个流传，这里借鉴下：如果说武侠是霸道，那么在法师面前，这个霸道还未登基，如果有人硬要说芒果是个杀手，那么在法师前面，这个杀手不太冷。法师作为一个对金钱依赖性最大的职业，理所当然的要享受到这样的待遇，投入的越多回报越多的职业，让很多现实里变态的人终于找到发泄地点的职业，如果有数据可以统计野战城战的杀人数目，相信大家一定会看到，一个完善装备的高级FS杀人的数目要远远高于其他职业，目前完美里很多新服的大会帮主都是FS就说明了这一点。

法师的仙魔技差别很大，所以选择要慎重。仙系的注重持续时间、减防、减速等等，而魔系则主要是减少吟唱、打断技能、伤害等等。例如仙系真.凌杀：向敌人召出数条冰箭并祭出一道冰凌，对其产生基础法术攻击附上300%装备攻击力加6171的水系伤害，并有95%机率使敌人减速80%，持续6秒.使敌人的水系防御在15秒内减少20%.魔系的狂.凌杀：向敌人召出数条冰箭并祭出一道冰凌，对其产生基础法术攻击附上300%装备攻击力加6171的水系伤害，并有95%机率使敌人减速80%，持续6秒.吟唱时间缩短到2.1秒，两个技能相比较，魔系的更好点，所以强烈推荐法师选择入魔。



完美世界国际版》“仙魔无界”中“仙魔阵营互换系统”将引爆一场颠覆传统的修真热潮！“修仙”或者“成魔”，再一次选择！去吧！追寻你的心，选择属于你真正的道路，让爱找到归宿！让“仙”与“魔”仅仅成为世间讨论的称谓，而不是我们彼此战斗的理由！

游戏类型	角色扮演	官方网站	www.w2i.com.cn
运营公司	完美时空	目前状况	公测(2009-12-02)



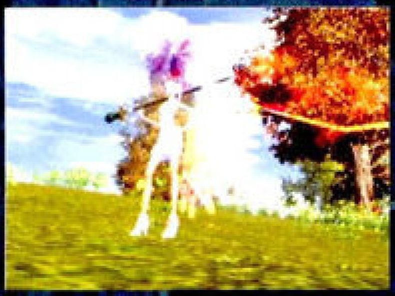
妖精指南录

妖精在《完美国际》中是一个非常不错的职业，为什么不错呢？因为这个职业低消耗，能积累不少金钱，从而到后期收购到属性不错的职业装，这也决定着妖精不需要多么有钱，而只需要如何花钱就可以，当然如果想要更强，那么后期还是需要商城里面的铸材，不过相对于其他职业来说，已经非常不错了。妖精这个职业在PK中是强者，重装妖精在和战士PK基本上市无敌存在，但是装备收购起来很是费心，毕竟穿重装的同时还要保证攻击力，所以力量和灵力两项属性都要加，但是为了多加点灵力，所以就需要找一些减需求的装备，而这些装备往往性价比很低，有点得不偿失的感觉，另外力量和灵力属性点的分配也很让人纠结，总之很费神，而且重装妖精法防偏低，对付法系职业的时候，还是很吃亏。法装妖精的攻击固然上去了，但是防御实在是令人无奈，所以混装妖精比较好点，虽然抛弃了套装的额外附加属性，但是确极大的整合了最有利的属性，让妖精的实力更能充分的发挥。

装备

装备如下：重装头盔、腿、法装袍、鞋、法防和物防的首饰各一个，物理戒指2个，这样穿时因为物理和法术防御到后面很难加，后期穿些物理免疫的装备就等于变相加了物理防御，而法术防御也不错，也不会被法系两下秒掉，所以与其拼命加单一防御，还不如两系都一起加，特别是在城战中，这样着装存活下来的几率更大点，况且妖精变身护理后，满级变身3级，可以增加120%防御，穿法装和法防首饰，防御是低了，但是宠物的威慑技能可以减少物理伤害，再加上吸血技能，虽然危险，但只要操作得当，依然稳坐泰山，况且这样法防上来，打法系也不用怕。装备和首饰，优先要考虑物理免疫的，如果物理防御加的超多的也可以考虑，或者是增加属性点的，这样方面穿装备，如果是人民币玩家的话，可以考虑精炼，打石头，把装备打造成血装，血越多，PK的胜算越大，毕竟妖精的换血和吸血技能不是摆设。





技能

技能上妖精选择很多，两个系的都要练，但是PK上用狐狸更为优异，人系学习剧毒蛊和铁盐蛊，平时练级的时候用，狐狸攻击技能出来后，除了吸蓝可以不学外，其他的都要学，诅咒系技能也要都学，平时练级的时候变身护理用吸血练级，基本上都不需要物品消耗，特别是80级之后，妖精变身狐狸后PK更加强大，战术操作也更多，不过还是要看重操作，狐狸的物理攻击技能打人也很疼，所以肉搏精通也是要学的，妖精肉搏精通增加物理攻击的百分比是所有职业中最高的，配合吸血很爽的。

对各职业PK

妖精和SS或者武侠PK，如果是野外PK，荆棘不能反弹的情况，和战士PK一定要带减速和震慑的宝宝，宝宝减速，你边打边跑，被近身了，宝宝立刻震慑（减少对方15%-20%攻击,宝宝这个技能等级越高，减的越多），然后，变狐狸，用妖缠定他，接着赶紧跑，变人再打，如果宝宝可以晕他那最好，没有嘟嘟技能的宝宝有了减速和震慑一样搞定。要注意的是，WX一旦开了凌波后会免疫一切负面状态，这个时候，要驱逐他的凌波，然后再给他上负面状态。SS是妖精最好打的职业，不要怕，开了荆棘阵，即使野外不能反弹，也能顶着打死它。如果没豆子，就像我上面说的那样打。SS没有加速技能，穿了跑鞋开飞花也根本摸不到你。

和芒果PK，说实在话，挺难搞的，不过妖精有荆棘阵，15秒内不怕任何职业，加上妖精还有乾坤，快死了换一下。但是过了15秒呢？或者人家看见你开了阵先飞上去跟你打游击呢？而芒果是个依赖远程暴击的职业，特别是国际的，芒果的武器的弹药可以做出加致命的来，国际的妖精不好练重，又不能像打近战那样跑着打，芒果的速度也很快，所以打芒果不太好搞定。但是同样的，芒果生命比较脆弱，我练级的时候，从伍里看见，同级芒果起码比我少400HP。打芒果，有豆子立刻开阵顶着打，只要超过3下，芒果必倒，毛毛和芒果一般会飞天上打你，不理睬他，他飞天就跑水里，哪里有湖往哪跑，战场是双方选择的，不是随着对方走的。妖精的水精通可以在水里比别的职业游得快点。没有豆子的情况下，要带个会嚎叫的宝宝，降低他的魔防，你有破甲，用了后叫宝宝去啃，这个时候，从小带的宝宝就体现出厉害了，因为芒果的闪避很高，野外抓的同级的宝宝命中肯定比带起来的少的很多，带大的宝宝命中绝对能打到芒果，就叫宝宝啃他，他要是想先杀你宝宝，你就停止攻击，给宝宝加HP，现在宝宝防御很高，芒果打的很吃力。





■作者：剑雨飞花 ■编辑：samtown ■美术：小杰

和毛毛PK的话，妖精的优势明显很大，如果装备够好的话，直接变了狐狸去打，如果装备还有待提高的话，就不用变狐狸，一个炎蛊，接着有2个豆子立刻开荆棘阵，变了狐狸去打，妖狐击可以延长对方的吟唱时间，用这个先打一下，然后缠他，不让她跑，毛毛学了五色五音，也会催眠你，不要怕，叫宝宝不停咬她，毛毛在被近身的情况下，非常容易被打断技能，此时只要她跑不掉，你一直用狐狸技能打她，基本不用什么特殊技巧，控制好驱逐和妖缠就行，毛毛会给自己叠静心，看见自己没状态了也会急着给自己加状态，不管她做什么，疯狂的啃她，缠她，驱逐她，有小熊的妖精只要能晕她就立刻嘟嘟她，没有小熊的妖精抓个有尖啸的宝宝回来，这个宝宝技能是打断对方吟唱，反复叫宝宝对着毛毛尖啸，不让她能唱出技能。

宠物

宠物是妖精最关心的话题，一个强力的宠物，无疑会让妖精的完美之路走的很舒坦，不过宠物培养起来还是很费精力的，但是一个宠物显然不能应对所有情况，所以要挑选几个合适的宠物，主要是副本、PK、练级，完美的宠物很多，大体分为4个类型：

肉盾型宠物：

这种宠物的特点是血多，防高，但是一般攻低，速度慢！由于是选作是肉盾，最好技能有撕咬，破甲，咆哮，硬皮等近身攻击或吸引仇恨的技能！这类宠物有横行机关蟹等螃蟹类，山猫类，龙蛭类，龟类（水中），特殊类（大嘟嘟熊等）

远程法术攻击型宠物：

这种宠物的特点是远程法术攻击，五系的都有。配合人系妖精，可以迅速地把怪杀死在远处。。这类宠物有刺球类（木系），火鸟类（火系），貂类（土系），恐兽类（土类），蜘蛛类（木系），鱼类（水系，水中），夫诸类（水系），飞狐类（金系），火狐类（火系）



远程物理攻击型宠物：

这种远程物理攻击在宠物技能里是没有的……但是有些刺球或弓手也可以被捕捉，也许普通攻击就是远程物理攻击呢。虽然伤害少了点，但是有时候也很有用，特别是对法系职业。这类宠物有刺球类

近身物理攻击型宠物：

这种宠物的特点是物理攻击攻高，速度快，可以配合妖精杀非土怪，适合做任务用。狐系妖精用来练级也很不错。这类宠物有狼类，山猫类，蝎子类，蚂蚁类，蜜蜂类（空中），天牛类，蜈蚣类，蛇类，龟类（水中），奇足类，龙蛭类目前除了凤凰、大力神之外，比较主流的宠物有3个：



1）8级小叶蜂，空中攻击力最高的宠物，学技能：撕咬5级，猛击5级。嚎叫5级，减法防36%，空中追杀人最好的选择，一般对方是跑不掉的，如果被对方拉开距离，就变人放技能配合打，一般用来打远程职业，再学一个法术技能5级，就更加实用了。

2）2级蝎子，地面攻击力最高的宠物，命中也高。PK技能学习：撕咬5级，猛击5级，威慑5级，再学一个法术技能5级，主要是用来配合杀战士类职业，很是好用。

3）41级长蛮射手，远程攻击宠物，技能不错，攻击力上要略逊于蝎子，主要用来副本拉怪，抗BOSS。

小叶蜂和蝎子的攻击力非常不错，就是物理防御和法防成长稍微低点，不过毕竟是从小带大的，怎么着也比野生的要强上很多，另外宠物攻击力高才是王道，毕竟我们追求的是一击制敌，特别是蝎子60级之后攻击大概1500左右，1个撕咬200%攻击就能搞掉3000血，再加上其他技能配合实用，简直是杀人必备宠物。



游戏类型 角色扮演 官方网站 www.w2i.com.cn ■作者：浅浅的风 ■编辑：samtown

运营公司 完美时空 目前状况 公测(2009-12-02) ■美术：小杰

修真之旅 仙魔回转颠覆乾坤

“修真”源于道家理论，道教中学道修行，求得真我，去伪存真为“修真”。在《完美世界国际版》中，人物的成长除了级别的增长，还伴随着另外一条修行历程，那就是——修真。玩家的修真等级分为两段，其中凡人段分8个阶段，分别为筑基、灵虚、合和、元婴、空冥、履霜、渡劫、寂灭和大乘。在中国的仙侠文化中，修真者的修行之路一向是漫长艰辛，想要参透生死玄关直达天界，还需付出常人难以想像的努力，在整个修真过程中，根绝任务的阶段，修行被分为“筑基”、“灵虚”、“合和”、“元婴”、“空冥”、“履霜”、“渡劫”、“寂灭”、“大乘”、“飞升”等阶段，当修行者达到“大乘”的标准之后才算是初窥天道。大乘是凡人段的最高阶修真，任务开始等级为71级，任务完成等级为79级，为一个总共由大小10个任务组成的超级主线任务。

修真任务是《完美世界国际版》一个特色任务，也是主线任务。玩家要想得到不断的修行提升，去完成更高的目标和追求必须要做好修真任务，而且随着级别的提升，修真任务的难度也就越大。只有亲身进入游戏体验，才能感受到中国古代神文化无穷的底蕴和魅力。在实力飞升之后选择登天成仙或者入地为魔，善恶全在一念间，选择自己的霸王之路，体验不一样的江湖人生。



通过修真任务，玩家不仅可以了解到《完美世界国际版》的故事背景，更能领会“大乘”期逆天的超凡感觉。进入大乘期后，玩家将可以做自己升仙入魔，脱离凡身的准备了。升仙入魔是修真的至高境界，它充满了无数的神奇和奥秘，多少人为此苦苦探索和追寻，追寻一种至高至纯的境界，探索那无穷无尽的奥秘。升仙入魔之后可以习得更强的仙魔技能，超脱凡界，大幅提升自身的素质，实现质的飞跃。完美大陆上，每天都有许许多多的人们在自己升仙入魔的道路上奋斗着，期待着有朝一日的飞升。

尽管，仙魔都是修真的一部分，但是一直以来，仙魔殊途，迥异的命运决定了他们的终世对立。而在《完美世界国际版》仙魔无界中，却突破了两届的鸿沟，实现了仙魔的自由转换！

转换要求

要想成功实现仙魔的转换，人物的修真需达到天仙或者魔尊。仙魔的转换不限次数，只需满足条件即可进行转换。



转换方式



仙魔原本都是诸神创造出来的，从根源上来说，原本是一家。仙魔尺是上古留下的珍宝，记录了升仙入魔的奥秘，拥有了它，便能够实现仙魔的自由转换。在仙魔导师那里，习得仙魔尺记录的奥秘，就可以重新进行选择，每一次转换需要消耗一个道具“仙魔尺”。

转换后技能

玩家仙魔转换后，除部分技能会被自动转换为对立修真的技能外，其他所有仙（魔）技能将全部被还原到仙魔技能之前的普通技能。技能等级为10级。不满10级的普通技能，将保留原等级不变。玩家转换后需重新学习新修真的仙魔技能。

转换后将自动转换为对立修真的技能：

1、通用：仙元爆发、魔元爆发、仙气、魔衅
2、武侠：一闪、金刚气
3、法师：气贯长虹、灵气震爆
4、妖精：媚心咒、化石咒
5、妖兽：狂怒、兽神之怒
6、羽芒：血失、元魂迸发
7、羽灵：风灵、神之封印
8、刺客：嗜血狂乱、断法击
9、巫师：碎石灭咒、沙轰咒

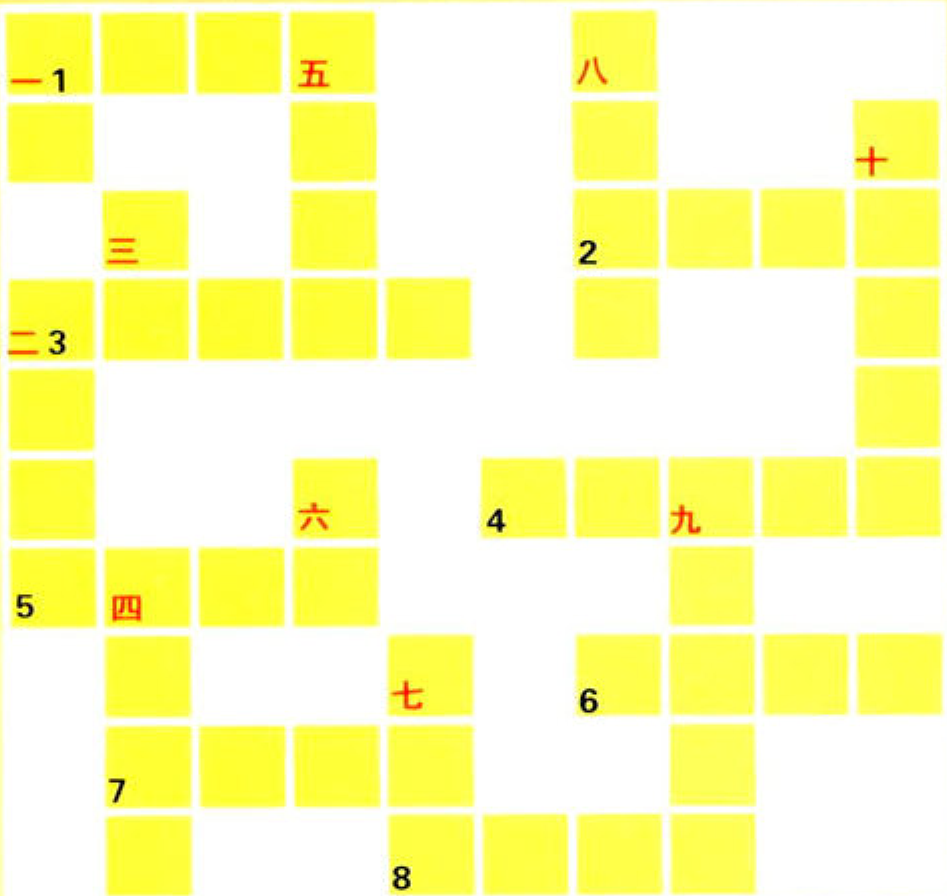


升仙的技能偏重高伤害，回复真气、元气；入魔的技能偏重高攻击速度，高暴击，附加诅咒。仙魔的优势各自不同，对于种族、职业的玩法上都有着很大的区别，自然也难分高下。至于究竟要选择什么，之前可能让许多玩家都踌躇不止，毕竟，升仙入魔的机会只有一次，选择之后就注定了你终生的命运。而现在，仙魔同归，你可以有多次选择的机会。仙的圣洁，魔的狂威，我们都可以尽情体验。


神魔大陆
shenmo. wanmei. com


神鬼传奇
搜索
ONLINE
神鬼传奇
SGCQ.WANMEI.COM
跨服激战
谁与争锋
百万现金招募最强勇士
VIP 激活码
SGHWNMAT2J5ES3
完美时空
PERFECT WORLD
www.wanmei.com

电攻填字



注：填字答案可以写在回函卡上一并寄回编辑部，答对均有奖。

1. 汤姆·克兰西的反恐射击游戏，你将扮演士兵维护国际和平，及时处理国际争端。
2. Compile在2001年制作的的ARPG游戏，故事将揭露“魔石”之谜。
3. 由数力游戏研发、寰宇之星策划、游戏天堂总经销的一款Q版ARPG游戏。
4. 由前伊苏制作小组推出的A·RPG游戏，其恋爱与合成系统受到好评。
5. 《魔兽世界》中猎人守护的一种，使远程攻击强度提高。
6. 曾经与《巫术》、《创世纪》齐名的RPG游戏，2005年发售了3D新作，讲述一位吟游诗人的故事。
7. 如果有一天中超能加入《实况足球》或者《FIFA》的话一定少不了这个名字，中国湖南省长沙市的一家职业足球俱乐部，成立于2001年5月。
8. 香港制作公司制作的日式美少女养成游戏，玩家将养育一位完全失去记忆且伴随着陨石一起降落地球的神奇少女。

横向

一. 1994年首次发布的经典外星游戏，目前已经诞生了4部作品，最近有消息指出其新作开发中。
二. 和某部经典电影有着相同的名字，不过实际上并没有联系，其发售的联机模式名称是“脆弱联盟”。
三. 《魔兽世界》的一个专业技能，能够把制作出来的物品镶嵌在装备自带的插槽里
四. 汤姆克兰西游戏之一，再现华丽的空中战斗。
五. 游戏类型之一，冒险游戏的分支，它融合了动作游戏的一些特征。
六. 《魔兽世界》战士的一种技能，为一个队友承担下次他受到的伤害。
七. 英格兰东北部泰因威尔的城市之一，毗邻南泰因赛德和纽卡斯尔，在《实况足球》英超联盟也有一支同名的球队。
八. 微软制作的拥有世界各民族的即时战略游戏，编辑部内肥羊傲视群雄的绝招。
九. 智冠科技发行的结合角色扮演、即时战略与模拟经营的一个游戏。
十. 由奥汀科技开发的一款幻想风格的角色扮演游戏，游戏有着令人捧腹的对话与各种技能。

纵向



魔兽世界 **免费装备**

作者：赵琪



星际争霸2 **枪打出头鸟**

作者：田品吕口




COMICUP SH
上海魔都同人祭
Designed by Kaiser(Awangsnow
2010.05.23 ComiCup 06
万国博览 天元突破
■ 世博年首场大型ACG盛会！
■ 满载爱与和平！
■ 5000平方米超大面积 近千本本子！
■ 国内外百余摊直参！
2010.05.23 上海世贸商城展览中心1F（兴义路99号）
官方邮箱:comicup@126.com
更多信息参见:http://www.comicup.cn
WAITING FOR YOU

PDF过刊杂志收藏购买微信：bfwz888888

PDF杂志购买微信